General Interchange Communication NET

for MSX and X Users.

VERNET

Vol. 12

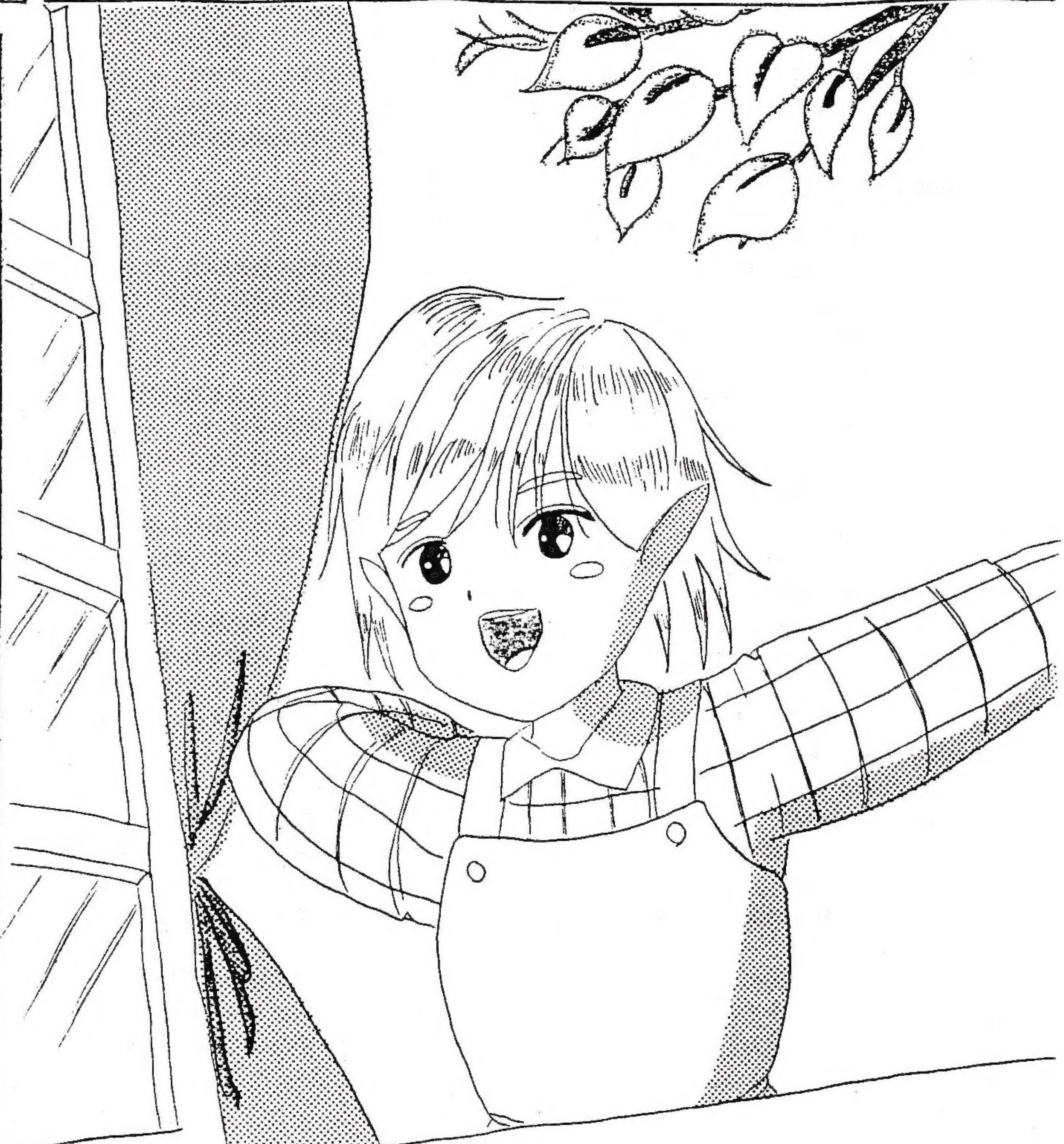
Oct. 1994

10

２周年前夜祭！新企画盛りだくさん特別ハリキリ号

★豪華Ｂ．ｅ．８ページ★新企画「紹介しましょう」

★ついにスタート！「G.I.C.N.対談ＭＩＬＫ世紀」他



94/10/21

========================

VERNET#12

With General Interchange Communications Network

========================

総編集・発行者：
〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木 133-1 ユノキ B2203
坂田充啓「VERNET 東海」
郵便振替口座：
編集スタッフ：フフフノフ　TAKA
DISK　Aleph

次号は２周年超特大１１・１２月合併号
（ＤＩＳＫ付きの予定）
〆切は１２／１０（郵便）、１２／１１（E-Mail）

========================

【目次】

[1]　表紙ノ画　Aleph オリジナル
[2]　目次・PASODO 2
[3]　The Q&A 〜 術師のコーナー
[4]　交流サークル紹介・他
[5-12]　Beltania 技術局
[13]　CLASSIC・第２回
[14-15]　紹介しましょう・第零回
[16-17]　新装開店！！VERNET 情報局
[18-39]　投稿一般部
[18] 039 奥野綾二
[22] 034 MANSAKU　001 Aleph
[25] 015 相田剛志
[27] 004 ローゼン
[28] 018 加ト
[30] 025 TAKA
[31] 031 石川 KNJ
[32] 029 無双華
[33] 027-1 時雨竜
[34] 037 TYLIB
[36] 052-1 白木雄介ＭＴ
[38] 035 TAKA
[39] 投稿一般部で美しく見せるには
[40]　SLAYERS
（006 まみむめも）
[41]　カーナ&リリア
（017-2 P.N. リリア）
[42-46]　BETRAYAL・第１０回
（005 平岡慎介）
[47-55]　SWORDWORLD
（004 ローゼン）
[47] 続・カドカーワ家のお家騒動
[51] 番外編
[56-62]　G.I.C.N.
対談ＭＩＬＫ世紀・第１回
[63]　嵐の編集部・怒涛の編集後記
[64]　Vcmc 通販サービス

========================

ＰＡＳＯＤＯ・ＩＩ Vol.1 新たなる試み

ＳＶ計画がスタートし、やっと活躍の場が見い出せた感じの、ＰＡＳＯＤＯのコーナー、名前もＰＡＳＯＤＯ２として、新たにスタートです。主に、ＳＶ計画の現状を報告しますが、これまでのＰＡＳＯＤＯと同様の活動も行ないますので、チーム宣伝も送って下さい。宛先は東海本部です。

ＳＶ計画の変更点

ＳＶ計画の必然性などについては、投稿一般部の私の記事を見て頂くとして、ここでは新たに変更された部分を説明します。

（１）カンパ目標額再設定
１５０部作る予定でしたが、１００部に変更します。よって、必要額３万８千円で、目標額は２万８千円です。収入があれば、カンパ額に応じて返還しますが、その金額はあまり期待しないで下さい。御協力下さった方には、ＳＶ完成の際、１部進呈します。

（２）記事掲載許可を下さい！
これまでに掲載された記事・絵などで、ＳＶに使用しても差し支えない方は、御連絡下さい。全記事掲載許可を下さった方には、ＳＶ完成の際、１部進呈します。

（３）新規記事募集！
ＳＶに向けて、新たに記事を掲載したい方は、御連絡下さい。ＳＶは今のところ、来年４月の完成を目標にしています。

（４）編集協力者募集！
掲載許可が下りた記事を、選別し、入力し、編集する作業を手伝って下さい。東海エリアの方か、インター

ネットで話せる方を望みます。

今回の変更点はこんなところです。では、次回には計画の進展をお伝えできることを祈って、See Ya!

Ｔｈｅ　Ｑ＆Ａ ～術師のコーナー～

このコーナーは、皆さんから寄せられたＱｕｅｓｔｉｏｎを、ＶＥＲＮＥＴＱ＆Ａ界の鉄人、「術師」の方々に、恐れ多くも（？）回答して頂こうというコーナーです。このコーナーへの投稿は東海本部へお願いします。私が、責任をもたずに（爆笑）その道の術師の方々に送ります。また、このコーナーでは、掲載の際、例外的に匿名となります。だから、何も恐れずに、質問して下さい。

今回の回答者は、
ＶＥＲＮＥＴ「ＭＳＸ界の術師」、相田剛志氏です。

今回の手紙は以下の通りである。

僕はマシン語が出来ないので困っています。
なにとぞ私にプログラムのアドバイスをお願いします。
（中略）
さて僕のお願いはＳＣＲＥＥＮ５のグラフィックを論理セクタで書き込むプログラムを作って欲しいのです。
出来ればＰＡＧＥ２の（０，０）～（２５５，１９２）を対象にしたいのですが、どうかよろしく御指導のほどお願いします。
（一部要約）

さて、質問に答える前に、ひとつ言わせていただきたい。

まず、この人は、「アドバイスをお願いします」と書いているのに、「プログラムを作って欲しいのです」とその後で書いている。これでは、この人が求めているのは「アドバイス」ではなく、完成した「プログラム」そのものである。即ち、この文章は「こういうプログラムを作ってくれ」という「依頼」である、ということになる。別に依頼であっても構わないが、それだったら初めからそう書いといてほしい。
ただ、依頼するのにも、まず自分でそれなりにやってみてからにしていただきたい。そうでないと僕はただの便利屋さんになってしまう。「便利屋さんコーナー」とかいうのが新しく出来たら話は別であるが。
「どうしたらいいのかまるでわからない」というのであれば、Ｚ80機械語の基礎を学んでみることをお勧めする。
もう少し、「自分でどこまで出来るか、どこまでやったか」というのを明らかにしてください。

では回答に入ろう。以下のリストを見てほしい。

```
100 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:CLS:PRINT"Please wait.  remain=";:CX=POS(0):CY=CSRLIN
110 F$="H:ANS12.BIN":LN=0:RE=0:SZ=89:OPEN F$ AS #1 LEN=1:FIELD #1,1 AS MO$
120 READ A$
130 FOR I=0 TO 29
140 ME=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):IF RE*30+I>=SZ THEN 180 ELSE LSET MO$=CHR$(ME):PUT #1:CS=(CS+ME*(I+1)) AND &HFFF
150 NEXT I
160 READ CT$:CT=VAL("&H"+CT$):IF CT=CS THEN ELSE PRINT"Data error in";LN+1000:BEEP:CLOSE:END
170 LN=LN+10:CS=0:RE=RE+1:PRINT INT(SZ/30)-RE:LOCATE CX,CY:GOTO 120
180 PRINT"Completed!":CLOSE:END
1000 DATA FE00B051B00000FE02C023235E235621F6FA7EF53602210000CD6E01F132,FDD
1010 DATA F6FAD51152B00E1ACD7DF30E19CD7DF33251B0D10606C52152B00198003E,4DD
1020 DATA 10EDB23D20FBD526083A51B06F0E30CD7DF3D121080019EBC110DDC90000,CF4
```

<機械語部>

```
        MSX.M-80 1.00   01-Apr-85       PAGE    1

 016E                   NSETRD  EQU     016EH
 F37D                   BDOS    EQU     0F37DH
 FAF6                   ACPAGE  EQU     0FAF6H
 0000'                          CSEG

 0000'   FE 02          START:  CP      2
 0002'   C0                     RET     NZ
 0003'   23                     INC     HL
 0004'   23                     INC     HL
 0005'   5E                     LD      E,(HL)
 0006'   23                     INC     HL
 0007'   56                     LD      D,(HL)

 0008'   21 FAF6                LD      HL,ACPAGE
 000B'   7E                     LD      A,(HL)
 000C'   F5                     PUSH    AF
 000D'   36 02                  LD      (HL),2
 000F'   21 0000                LD      HL,0
 0012'   CD 016E                CALL    NSETRD
                                  ;set VRAM addr.
 0015'   F1                     POP     AF
 0016'   32 FAF6                LD      (ACPAGE),A
 0019'   D5                     PUSH    DE
 001A'   11 0052'               LD      DE,BUFFER
 001D'   0E 1A                  LD      C.1AH
 001F'   CD F37D                CALL    BDOS
                                  ;set DTA
 0022'   0E 19                  LD      C,19H
 0024'   CD F37D                CALL    BDOS
                                  ;get default drive
 0027'   32 0051'               LD      (DRVNO),A
 002A'   D1                     POP     DE
 002B'   06 06                  LD      B.24/4
                                  ;loop counter
                                  ;256*192/2/4096=24

 002D'   C5             LOOP:   PUSH    BC
 002E'   21 0052'               LD      HL,BUFFER
 0031'   01 0098                LD      BC,98H
 0034'   3E 10                  LD      A,4*4
 0036'   ED B2          LOOP1:  INIR
```

```
0038'   3D                  DEC     A
0039'   20 FB               JR      NZ,LOOP1

003B'   D5                  PUSH    DE
003C'   26 08               LD      H,2*4
003E'   3A 0051'            LD      A,(DRVNO)
0041'   6F                  LD      L,A
0042'   0E 30               LD      C,30H
0044'   CD F37D             CALL    BDOS
0047'   D1                  POP     DE

0048'   21 0008             LD      HL.2*4
004B'   19                  ADD     HL,DE
004C'   EB                  EX      DE,HL

004D'   C1                  POP     BC
004E'   10 DD               DJNZ    LOOP

0050'   C9                  RET

0051'   00          DRVNO:  DB      0
0052'               BUFFER:

                            END

        MSX.M-80 1.00   01-Apr-85       PAGE    S


Macros:

Symbols:
FAF6    ACPAGE          F37D    BDOS            0052
'   BUFFER
0051'   DRVNO           002D'   LOOP            0036
'   LOOP1
016E    NSETRD          0000'   START


No Fatal error(s)
```

ＢＡＳＩＣ上で、

```
CLEAR 200,&HAFFF
```

としてから"ANS12.BIN"をBLOADし、

```
DEFUSR=&HB000
A=USR(n)            (nは開始セクタ番号)
```

とすれば実行できる。当然だがＳＣＲＥＥＮ５になっていないと動作しない。また、プログラムは小さいが、バッファをとるのでＣ０５１Ｈまではなにも置いてはいけない。

では解説に入ろう。

まず、Ｂ０００～Ｂ００７でＢＡＳＩＣから引き渡された引数のチェックと受け取りをしている。その値が整数型でない場合は、何もせず戻る。

次に、ＶＲＡＭの内容をディスクへ書き出すには、一旦ＶＲＡＭの内容をメインＲＡＭへ転送してからでないといけないので、Ｂ００８～Ｂ０１８でＶＲＡＭのアドレスをセットしている。ここでは、ＢＩＯＳ「ＮＳＥＴＲＤ」を使用する。テクハンによると、

ＮＳＥＴＲＤ
　機能　ＶＤＰにアドレスをセットして、書き込める状態にする
　入力　ＨＬにＶＲＡＭアドレス
　出力　なし
　レジスタ　ＡＦ

だそうである。

なお、これはテクハンには特に書かれてはいないが、使う際はアクティブページをワークエリアに指定するのを忘れてはいけない。（Ｂ００Ｄ）

さらに、論理セクタに書き出すために、Ｂ０１９～Ｂ０２９でディスク関係の下ごしらえを行っている。ＤＴＡを設定し、デフォルトドライブを調べる。

ＤＴＡとは、DiskTopAdderssの略でディスクに読み書きされるデータ領域の開始番地を指す。ＤＭＡ（DiskMemory Access）とも言う。

Ｂ０２Ｄ～Ｂ０４Ｆでメインの処理が行われる。

初めにＢ０２Ｅ～Ｂ０３ＡでＶＲＡＭの内容をメインＲＡＭへ転送している。そしてＢ０３Ｂ～Ｂ０４７でそれをディスクに書き出す。

これが４ＫＢずつ６回行われて、見事（０，０）から（２５５，１９１）までの、２５６＊１９２／２＝２４ＫＢが転送されるわけである。（手紙には（２５５，１９２）とあったが、これはおそらく（２５５，１９１）の誤りであろう）

特別な工夫等はないので、これはと思われた方はかっちり解析するといいのではなかろォか。

今回はこれまで。いろいろな質問・疑問・超難問、種類に関わらず随時受付中なので、我と思う方はいつでもどうぞ。

さすがは術師と呼ばれるだけの事はありますね。お見事です。次回からもよろしくお願いいたします。

お知らせ

来る１１月３日、（間に合うかな！？）大阪で超ミニイベントをとり行います。内容は、日本橋「裏」散策、及び、私の実家で謎の鍋大会（？）を予定しています。また、時間に余裕があれば、ボーリング等をするかも知れません。

参加希望者は、１１月３日午後１：２０に、ＪＲ天王寺駅東口（小さい方の建物）の改札の外の辺りに集合して下さい。私はＶＥＲＮＥＴ＃１２を持っています。ＶＥＲＮＥＴ＃６のＰ．７のような奴がいたら、私ですので、声をかけて下さい。

参加希望者は、出来るだけ、私に先に電話で連絡して下さい。飛入りも、歓迎します。

１０／３０～１１／２まで、０６（７０２）４３８６番へどうぞ。

Ｐ．６２にさらに詳しくかいてあります。そちらも読んで下さい。

（スペースがないので、サークル紹介は中止。）

Beltania! (仮タイトル)

技術局

#18：「X1のグラフィックに関する情報」のその後　Writer 奥野綾二 氏
#19：超VDP講座#3　Writer 相田剛志 氏
それぞれ、X1とMSXの記事です

今日は、フフフノフです。前号（VOL.11）では、技術局を開くことができなくて、ごめんなさいです。
じつは、今回の技術局の編集には、自作の段組みプログラムをつかっています。行末の禁則処理も、簡易的ではありますがサポートしています。とりあえず、アレフ氏の技術局のレイアウトにやっとおいつきました、かねぇ。

今回はどちらの記事もグラフィック周りです。専用プロセッサのMSX、変態アドレス空間のX1。同じCPUのマシン。両者の決定的な違いをならべてみるだけでもたいへん意義深いとおもいます。もちろん内容は、ばっちし実用的でボリュームたっぷり！

奥野さんの新MAGICには、大いに期待します。

相田さんのSCSIの方もつづきがたのしみです。あと、スプライトコントローラボードなんかどうでしょう。（口だけ）

奥野さんの記事は、前号の分も含めての全文掲載も考えたのですが、このようなかたちになってしまいました。
また、編集にあたっては、もとの文章の雰囲気やいきおいを損ねることなく、かつ、読みやすいようにと、気をつけているつもりです。至らぬ所は、御勘弁と、御指摘を。

最後にお知らせです。
これからは技術局の受け付けは、フフフノフです。原稿は窓口の保田さんのところへお願いします。原稿はできるだけテキストデータで、お願いします。文中に図も埋め込めます。図は、紙で。テキストの１行の文字数に制限はありません。ただし、字下げが改行指定となっています。ソースリストなどでは注意してください。

連絡窓口　〒544
大阪府大阪市生野区桃谷４－１５－２０
保田周作　迄

Beltania　技術局
INDEX(1992.11～1994.9)

VERNET・VOL．0……………………
#1/テキストスクロールエリアの再設定
（BASIC秘境探険隊#1）
VERNET・VOL．1……………………
#2／FM音源（OPLL）講座#1
NLZ80初級編＃１～ROMとRAM
G.R.S.#1～DANTEを軽く改造
VERNET・VOL．2……………………
#3/FM音源（OPLL）講座#2
NLZ80初級編#2～レジスタについて
G.R.S.#2～DANTE改造・その後
VERNET・VOL．3……………………
#4/FM音源（OPLL）講座#3
NLZ80初級編#3～Z80ニーモニックのすべて
BASIC秘境探険隊#2～グラフィックの秘境を征く
VERNET・VOL．4……………………
#5/S.C.C.講座#1
LZ80初級編#4～Z80での乗算と除算
VERNET・VOL．４．５……………………
#6/Z80割り込み法講座#1
NLZ80初級編#5～様々な乗除算プログラム例・他
VERNET・VOL．5……………………
#7/Z80割り込み法講座#2
NLZ80初級編#6～データの検索・CPIR・他
VERNET・VOL．6……………………
#8/シナリオ製作講座#1
VERNET・VOL．7……………………
#9/CG技法講座#1
NLZ80番外編～アドベンチャーゲームを作る・・
VERNET・VOL．8……………………
#10/FFT（高速フーリエ変換）による・・#1
NLZ80初級編#7～Fuzzzy BASCIC・・
VERNET・VOL．9……………………
#11/FFTによる・・#2
#12/Z80ウンチク
#13/超VDP講座#1
VERNET・VOL．９．５……………………
#14/プログラムスタイル論
#15/Z80役に立たないウンチク
VERNET・VOL．１０……………………
#16/超VDP講座#2
#17/G.R.S.#4～（番外）

◆「Ｘ１のグラフィックに関する情報」のその後◆

Aleph「大きすぎて一般投稿部には入りきりません。だから、次号の技術局に入れたいと思います。いいですね？」
私　　「別に構いませんが…恥ずかしい…。」

いつの間にか大それた話になってしまいました。技術局に載せるほどの原稿じゃないんですが…。そういうわけで一部手直しをして見ました。

私　　「大幅に手直ししました。」
Aleph「…次号回しは図だけなんですが…。」
私　　「ガビーン！」

ということで、訂正＆追加の分だけ抜き出して整理することになりましたとさ…。

書き始めたときは、「参考文献などを見ても訳解らん人」にも理解できるように書こうと思っていましたが、解らん人に解るように書くのは結構難しいですね。

◆Ｘ１のグラフィックに関する情報（差替）◆

（２）グラフィック・データの格納形式

☆概論

Ｘ１においては、同じ位置に表示されるテキストとグラフィックの各データの格納アドレスの対応が固定になっていて、どのような画面モードにおいてもこの関係を崩すことは出来ません。そう、ちょうど赤い運命の糸で結ばれた恋人のように…。その為、テキストの表示文字数を変えるとそれに応じてグラフィックのドット数も変化します。又、テキスト表示のページを切り替えるとそれに応じてグラフィックのページも切り替わってしまいます。

このようになっている理由は、グラフィックのモード設定を柔軟にし如何なる場合にも対応できるようにとの考えがあったのでしょう。

前述のとおり、ＣＲＴＣの設定を変更すればテキストの表示文字数を変化させることが出来ます。が、設定するデータはどんな値でもいいわけではありません。おかしなデータをセットすると画面の同期が取れなくなります。うまくデータをセットすると仕様に無いはずの画面モードを作り出すことも不可能ではありません。その場合は、当然、グラフィックに関しても未知のモードに突入していることになります。

そんな未知のモードであっても、目的のグラフィック・パターンを表示するためにグラフィックＲＡＭにどのようなデータを書き込むべきかがすぐに判るようになっています。そのかわり、グラフィック・データの格納形式はかなり特殊です。

この辺は、グラフィックを表示した状態でグラフィックＲＡＭをワーク・エリアとして使って見るとよく解ります。例えば、ＭｕｓｉｃＢａｓｉｃを起動して、“ＣＴＲＬ”＋“Ｄ”でグラフィックを表示状態にした後、音楽プログラムを走らせてみるとよいでしょう。尚、ＭｕｓｉｃＢａｓｉｃはグラフィックＲＡＭの若いアドレスから順に演奏データを格納しています。

☆本題

テキスト・データの格納形式は非常に素直になっていて、次式により求まるアドレスに文字コードが入っているだけです。（実際には、この他アトリビュートの設定などがあります。）尚、この式は如何なる画面モードにおいても通用するはずです。

$3000+((Sadd+Y×(MAXX+1)+X)&$07FF)

但し、
Sadd＝テキストのスタート・アドレス
（ＣＲＴＣにセットした値）
MAXX＝(横方向の最大表示文字数)－１
X:横座標（０～）,Y:縦座標（０～）
&:論理積

テキストとグラフィックはアドレスの下位１１ビットが同じものが対応していて、グラフィック・データの格納アドレスは次式より求まります。

PLANE+((Sadd+(Y¥8)×(MAXX+1)+(X¥8))&$07FF)
+(Y&7)×$0800

但し、
PLANE＝青:$4000，赤:$8000，緑:$C000
Sadd＝テキストのスタート・アドレス
（ＣＲＴＣにセットした値，
ページ０:$0000／ページ１:$0400）
MAXX＝(横方向の最大表示文字数)－１
X:横座標（０～）,Y:縦座標（０～）
¥:割り算（端数切り捨て）
&:論理積

そうすると、Ｘ座標の下位３ビットとＹ座標が同じ場合、即ち、画面左から順に８ドットずつは同一アドレスになりますが、これら八つのドットは１バイトで表現します。

その際、最も左のドットをＭＳＢで表わし１ドット右に行くごとに順に１ビットずつ下の桁に移動し最も右のドットはＬＳＢで表わします。各ビットは対応するドットがＯＮのとき１，ＯＦＦのとき０になります。

参考のため、青プレーンのみ下図に示します。尚、下図において、白黒反転している部分がテキストとグラフィックの対応の一例です。この対応が６４０ドット・モードにおいても３２０ドット・モードにおいても変化しないことに注目してください。

◇６４０ドット・モード
（テキスト）

Y＼X	0	1		79
0	$3000	$3001		$304F
1	$3050	$3051		$309F
24	$3780	$3781		$37CF

（グラフィック）

Y＼X	0〜7	8〜15		632〜639
0	$4000	$4001		$404F
1	$4800	$4801		$484F
2	$5000	$5001		$504F
3	$5800	$5801		$584F
4	$6000	$6001		$604F
5	$6800	$6801		$684F
6	$7000	$7001		$704F
7	$7800	$7801		$784F
8	$4050	$4051		$409F
192	$4780	$4781		$47CF
193	$4F80	$4F81		$4FCF
194	$5780	$5781		$57CF
195	$5F80	$5F81		$5FCF
196	$6780	$6781		$67CF
197	$6F80	$6F81		$5FCF
198	$7780	$7781		$77CF
199	$7F80	$7F81		$7FCF

◇３２０ドット・モード／ページ０
（テキスト）

Y＼X	0	1		39
0	$3000	$3001		$3027
1	$3028	$3029		$304F
24	$33C0	$33C1		$33E7

（グラフィック）

Y＼X	0〜7	8〜15		312〜319
0	$4000	$4001		$4027
1	$4800	$4801		$4827
2	$5000	$5001		$5027
3	$5800	$5801		$5827
4	$6000	$6001		$6027
5	$6800	$6801		$6827
6	$7000	$7001		$7027
7	$7800	$7801		$7827
8	$4028	$4029		$404F
192	$43C0	$43C1		$43E7
193	$4BC0	$4BC1		$4BE7
194	$53C0	$53C1		$53E7
195	$5BC0	$5BC1		$5BE7
196	$63C0	$63C1		$63E7
197	$6BC0	$6BC1		$5BE7
198	$73C0	$73C1		$73E7
199	$7BC0	$7BC1		$7BE7

◇ドットとビットの関係

青プレーンの左上角に図左の黒抜部分のパターンを表示する場合、図右のデータを書き込む。

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	アドレス	データ
0	0	0	0	0	0	1	0	0	$4000	$04
1	0	0	0	0	1	0	1	0	$4800	$0A
2	0	0	0	1	0	0	0	1	$5000	$11
3	0	0	1	0	0	0	0	1	$5800	$21
4	0	1	0	0	0	0	0	1	$6000	$41
5	1	0	0	0	0	0	0	1	$6800	$81
6	0	1	0	0	0	0	1	0	$7000	$42
7	0	0	1	1	1	1	0	0	$7800	$3C

また、カラーを表現するには青，赤，緑の各プレーンの該当するビットに次の値を書き込みます。

表示色	緑	赤	青
黒	0	0	0
青	0	0	1
赤	0	1	0
マゼンダ	0	1	1
緑	1	0	0
シアン	1	0	1
黄	1	1	0
白	1	1	1

◆Ｘ１のグラフィックに関する情報（追加）◆

（７）表示しない部分をワーク・エリアにする場合

前述のとおり、グラフィックの構成は非常に複雑です。そのため、横３２０ドット時に表示していない方のグラフィックＲＡＭをワーク・エリアに使おうなどと考えると非常に面倒くさいことになります。

というのも、アドレスの＄４００ごとにページ０とページ１が交互に入り組んで絡み合っているためです。仮に青プレーンだけを使うものとしてもワーク・エリアが８つの領域に分かれていることになります。

このいくつかの領域に分断されたワーク・エリアのアドレスを見かけ上リニアに使えるようにするＳＬＡＮＧのライブラリがあります。その名は「ＣｕｅＳｙｓｔｅｍ」です。「ＣｕｅＳｙｓｔｅｍ」は、Ｘ１のＩ／Ｏ関係のほとんどをサポートしたライブラリです。ＭｕｓｉｃＢａｓｉｃのデータを演奏する関数とか、複数のファイルを１つにまとめるツールとか、高速エディタなんかもついています。

（ＣｕｅＳｙｓｔｅｍに関する問い合わせ先／敬称略）
〒９８８宮城県気仙沼市字松川３７−１　三浦光雄

◆ＭＡＧＩＣ内部ルーチンの解析◆

「ＭＡＧＩＣの移植期待しています。」などと書いておきながら、実のところ既にＭＡＧＩＣに見切りをつけようとしている私…。その理由は次のとおりです。（このうち、（１）と（２）はカラー版では対処してあります。）

（１）ＣＬＳルーチンのバグ

ほぼ全機種版に間違いなく存在する。

（２）モノクロ仕様

カラーで使うと遅い。又、カラーで２画面使えない。

（３）回転ルーチンの問題

動作が仕様と違う。又、回転と透視変換を別々に行えない。

（４）機種依存する部分としない部分の混在

メモリ空間の狭いＺ８０においては致命的。

そういった訳で、ＭＡＧＩＣに取って代わるパッケージの製作を画策しています。とはいっても、ＭＡＧＩＣの内部ルーチンを取り出して、ちょっと手直しするだけですが…。問題は著作権ですね。要望が非常に強いにもかかわらずＯｈ！ＸでＭＡＧＩＣが一度も再掲載されていないのは、著作権がらみの問題があるようです。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ＭＡＧＩＣの内部ルーチンのうち、機種依存するものについて解説したいと思います。機種依存するのは次に挙げるものです。

（１）ライン描画（非クリッピング）
（２）ラスター塗潰し
（３）画面消去
（４）モード設定
（５）パレット設定

そのうち、（４），（５）は解説する程ではないので省略します。

（１）ライン描画

ライン描画のアルゴリズムは「試験に出るＸ１」に出ています。ＭＡＧＩＣ内部のルーチンも同様のことをしていますが、マシン後ならではの高速化が見られます。また、このルーチンは鬼のような自己書替の嵐になっています。

まず、ＸラインかＹラインかの判定し、判定結果に応じてそれぞれの処理ルーチンにジャンプします。

☆判定

ｄＸ≧ｄＹならＸライン、それ以外ならＹライン。
　但し、ｄＸ＝｜Ｘ２－Ｘ１｜
　　　　ｄＹ＝｜Ｙ２－Ｙ１｜
　　　（Ｘ１，Ｙ１）：ライン始点
　　　（Ｘ２，Ｙ２）：ライン終点

ここでは、Ｘラインの場合のみ説明します。Ｙラインの場合はＸとＹを入れ替えて読めばいいはずです。

ライン処理ルーチン本体は、ループになっています。ループの実行回数はＤＸ＋１となります。ループの前に、変数ＳにＤＸ／２を、点（Ｘ，Ｙ）に（Ｘ１，Ｙ１）を代入しておきます。

ループ内部の処理は次のとおりです。まず、（Ｘ，Ｙ）にドットを打ちます。次に、ＸをＸ２方向に１ドット移動します。そして、ＳからＤＹを引きます。Ｓが負になったら、ＳにＤＸを足すと共にＹをＹ２方向に１ドットずらします。これでループ内部の処理は終わりです。

又、ＭＡＧＩＣ内部ルーチンはマシン語の利を活かして高速化されています。具体的には、座標の移動時に座標値を計算せずにビット・シフトやアドレス移動でお茶を濁しています。このうち、Ｙ座標の移動は後述する画面消去と同様のことをやっています。

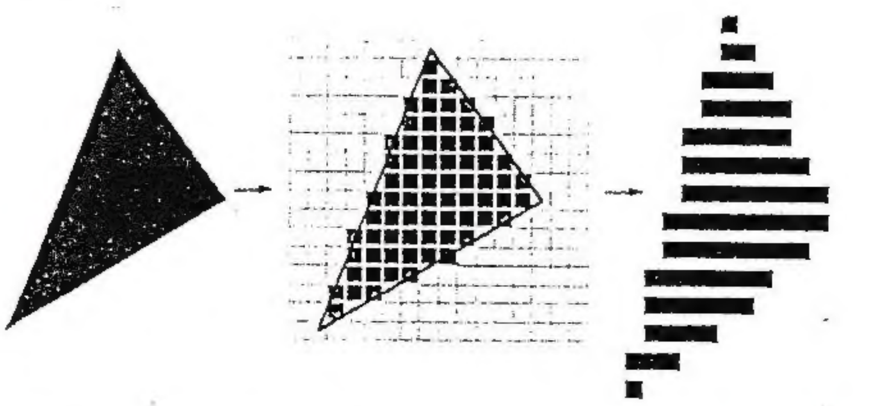
尚、「試験に出るＸ１」には、もっと速いライン描画ルーチンが載っていますが、これは自由研究としましょう。

（２）ラスター塗潰し

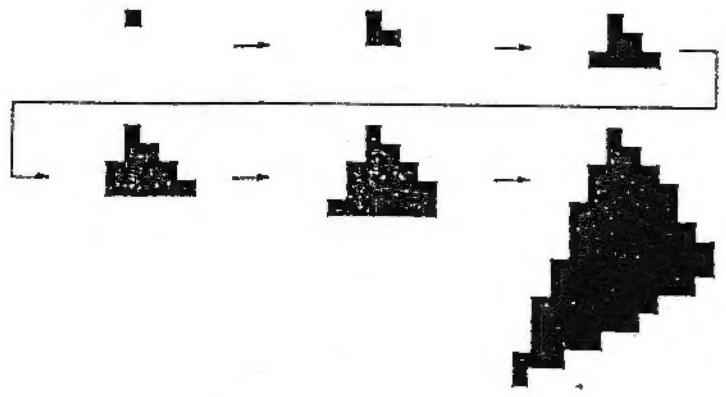
ＭＡＧＩＣでは、三角形，長方形，及び，円をタイル・パターンで塗潰すことが出来ます。これらのルーチンで呼び出しているのがラスター塗潰しルーチンです。

タイル・パターンによる塗潰しはいづれもスキャン・ライン・アルゴリズムにて実現されています。

下図の様に、ディスプレイ上に表示する図形はＸ軸に平行な複数のスキャン・ラインに分解することが出来ます。（図のマス目ひとつは１ドットを意味しています。）



任意の図形を描画するためには、まず、その図形を複数のスキャン・ラインに分解し、それぞれのラインの始点と終点を求めます。そして、このラインを下図のようにラスター塗潰しルーチンを使って順に描画すればいい訳です。



スキャン・ラインの始点と終点についてはちょっと説明しておきます。長方形については説明の必要が無いでしょう。三角形については、ライン描画のアルゴリズムを応用すれば簡単でしょう。円についても、ライン描画をちょっとひねれば何とかなるはずです。

さて、前置きはこのくらいにして、肝心のラスター塗潰しルーチンの説明をしましょう。これは、大きく分けて、エッジ処理部とバイト処理部及び前置計算部に分かれます。ラインの両端部分を除いて、アドレスをインクリメントしながらバイト単位にデータを順に書き込むだけで済みます。これがバイト処理部です。面倒くさいのがライン両端部の処理で、これがエッジ処理部です。そして、これらの処理の為に必要な計算を行うのが前置計算部です。

なんでこんな面倒くさいことをしなきゃならんかというと、Ｘ１のグラフィックＲＡＭが水平型だからです。

エッジ処理については、下図の例で話を進めましょう。

＄４０９２～４についてはタイル・パターンのデータを何も考えずに書き込むだけで済みます。しかし、＄４０９１or４０９５については既にグラフィック上に書かれているデータとの重ね合わせを考える必要があります。具体的には、（＄４０９１から読み出したデータと＄Ｆ８の論理積）と（タイル・パターンのデータと＄０７の論理積）の論理和を＄４０９１に書き込み、（＄４０９５から読み出したデータと＄０Ｆの論理積）と（タイル・パターンのデータと＄Ｆ０の論理積）の論理和を＄４０９５に書き込みます。

バイト処理部はループ展開をしています。このループ展開について説明しておきましょう。説明の為にマクロを定義します。次の２行をαと定義します。

```
OUT  (C),A
INC  BC
```

αを任意の回数だけ実行するために、まず、最大実行回数分だけαを並べておきます。そして、以下の演算結果のアドレスにジャンプするだけです。

α展開部の先頭アドレス
＋（最大実行回数－実行回数）×（αのサイズ）

これを、アセンブル・リストにすると以下の通りとなります。

```
        LD     A,$28          ;最大実行回数（４０）
        SUB    D              ;実行回数
        LD     H,A            ;αのサイズは３バイト
        ADD    A,A            ;     〃
        ADD    A,H            ;     〃
        LD     (_BB36-1),A    ;相対ジャンプ書替
        JR     _BB36
_BB36:
        OUT    (C),A          ;α（１回目）
        INC    BC             ;〃
        OUT    (C),A          ;α（２回目）
        INC    BC             ;〃
               .
        .
        OUT    (C),A          ;α（４０回目）
        INC    BC             ;〃
```

（３）画面消去

基本的にタイル・パターンによる塗潰しと同じです。ただし、ＭＡＧＩＣの画面消去ルーチンでは、アドレス計算に手抜きをして速度アップをはかっています。というのも、開始点及び終了点のＸ座標はどのスキャン・ラインも同じであるからです。これは、説明するよりアセンブル・リストを見てもらったほうが早いでしょう。このルーチンはＹ座標をインクリメントしています。

```
NEXT_LINE:              ;HL=ラインの開始アドレス
        LD     A,8
        ADD    A,H
        LD     H,A
        AND    $38
        RET    NZ
        LD     BC,$C028
        ADD    HL,BC
        RET
```

◆カラー版ＭＡＧＩＣの更新◆

今回のバージョン・アップによりライン関係もカラー化しました。カラー・モードにおいてライン描画する場合はその前にタイル・パターン塗潰しでカラー・コードを指定して下さい（長方形塗潰しで規定外の座標を指定するとよい。）。ただし、ＲＧＢ各成分ともＭＳＢのみ有効です。

実は、ちょっと手抜きをしているのでモノクロでのライン描画が遅くなっています。これは、オブジェクト・サイズの関係でモノクロのライン・ルーチンが入りきらなかった為、カラーのライン・ルーチンでモノクロのラインを描画しているからです。もっとも、現時点では、一部内部ルーチンの手直しにより少しサイズ的に余裕ができているので、もしかしたら何とかモノクロのライン・ルーチンが納まるかも知れません。でも、それをやる元気がありません。あしからず。

それから、私の個人的要望なんですが、ＭＳＸ版ＭＡＧＩＣにもカラー・モードをつけてほしいなぁ…。

［おしまい］

◆Ｘ１のグラフィックに関する情報（訂正）◆

（５）Ｚの多色モード

「３２０×９２ドット＾２」というのは間違いで、「３２０×９６ドット＾２」が正解です。

超VDP講座 #3

Written by 相田剛志

超VDP講座　第3回

さて、今回はVDPコマンドの解説である。だがその前に、VDPレジスタへの書き込み方について、前回解説したものとは別のものがある。まずそれを紹介しよう。

前回やったのは、「直接指定による書き込み」というやつだった。すなわち、ポート1（99H）にデータとレジスタ番号を連続で書き込むやり方だ。だが「直接」があれば「間接」もあるのである。したがって今回は、「間接指定による書き込み」を解説する。

「何を」、「どこに」、「間接指定」するのかというと、これは「データを書き込むレジスタ番号」を、「R＃17」に「間接指定」するのだ。

おっと、それでは肝心のデータは何処へ書き込めばいいのだ、と思れた紳士淑女の方々、御心配めさるな。データは、ポート3（9BH）へ書き込む手筈になっているのである。

この間接指定による書き込みというのには、2つ種類がある。

一つは、「オートインクリメント・モード」というものである。これは、まずR＃17にレジスタ番号を指定する。そしてポート3にデータを書き込む。すると、R＃17に指定した番号のレジスタにそのデータが書き込まれ、その直後R＃17の内容が自動的にカウントアップされるのである。

これがどういうことかというと、このモードで、連続したレジスタにデータを書き込むのが実に楽にできるということなのだ。いちいちレジスタ番号を指定する必要がないので、一回R＃17に設定してしまえば、後はもうポート3に書き込むだけである。

例えばR＃0からR＃5まで1バイトずつデータを書き込みたい、というとき、通常は

```
LD  A,xx
OUT (99H),A    データ
LD  A,80H
OUT (99H),A    番号
LD  A,yy
OUT (99H),A    データ
LD  A,80H+1
OUT (99H),A    番号
LD  A,zz
OUT (99H),A    データ
LD  A,80H+2
OUT (99H),A    番号
      .
      .
      .
```

てな具合であるが、これが間接書き込みで「オートインクリメント・モード」を使うと、

```
XOR A
OUT (99H),A
LD  A,80H+17
OUT (99H),A    指定
LD  A,xx
OUT (9BH),A    データ
LD  A,yy
OUT (9BH),A    データ
LD  A,zz
OUT (9BH),A    データ
      .
      .
      .
```

となる。後者の方が効率的なのがおわかりいただけるであろうか。なお、DIとEIは省略させていただいたが、実際にプログラムを組む際は必ず必要であることは言うまでもなかろう。

このモードは、書き込むレジスタが多ければ多いほどメリットが大きいので、後に解説するVDPコマンドを使うときに非常に役に立つ。外にも、スクリーンモードを変更するときなどにも使えるであろう。

で、どうやって「オートインクリメント・モード」を指定するかであるが、これは、R＃17への書き込みで指定するのだ。具体的には、「R＃17の上位2ビットに0、下位6ビットに書き込みを始めるレジスタの番号を書き込む」

要するに、R＃17へレジスタ番号をそのまま書き込んでやればいいのである。

もう一種類は、「非オートインクリメント・モード」である。実に安直な名前だが、この際それは置いておこう。

「オートインクリメント・モード」がR＃17がカウントアップされるものであったのに対し、こちらはされない。「オートインクリメント・モード」との違いはそれだけである。

賢明なる読者諸君は既にお気付きのことと思うが、この「非オートインクリメント・モード」は、同じレジスタへ続けてデータを書き込むときに使われる。

さて指定のしかたであるが、「R＃17の上位2ビットに”10”、下位6ビットにデータを書き込むレジスタの番号を書き込む」

「オートインクリメント・モード」と違ってるのは、最上位ビットだけである。

例えばR＃44に書き込む場合、

```
LD  A,80H+44
OUT (99H),A
LD  A,80H+17
OUT (99H),A
```

このようにして指定する。後はポート3にデータを書き込んでやればいい。

しかし、このモードは、VDPコマンドでデータ転送を行うときくらいしか使い道がない。

皆さんお待ちかねー！！さあＶＤＰコマンドだ。そこの貴方、貴女、誰も待ってないなんて野暮なつっこみはなしでお願いしたい。

第１回で述べたように、ＶＤＰはインテリジェントに近い。むしろ、画像処理専用のＣＰＵのようなものである。

それゆえＶＤＰには、ＣＰＵの動作とまったく独立して画像転送や直線描画などの作業を行うことのできる機能がある。ＣＰＵから命令を与えれば、後は勝手に用を済ませてくれるわけだ。この機能こそ一般にＶＤＰコマンドと呼ばれているものである。

ＶＤＰコマンドは、その実行前に然るべき設定を行い、そのあとにＲ＃46の上位４ビットにコマンドコードを書き込むと、コマンドの実行が開始される。例えば、ＢＡＳＩＣでもＣＯＰＹ命令とかで使われる、画像転送のコマンドだと、実行前に転送元の始点、終点、転送先の始点を設定し、それから実行に入るわけである。

ＶＤＰコマンドには、以下の１３種類がある。

ニーモニック	動作	コマンドコード
ＨＭＭＣ	ＣＰＵ－＞ＶＲＡＭ間高速転送	１１１１
ＹＭＭＭ	ＶＲＡＭ－ＶＲＡＭ間高速転送	１１１０
ＨＭＭＭ	ＶＲＡＭ－ＶＲＡＭ間高速転送	１１０１
ＨＭＭＶ	ＶＲＡＭ矩形高速塗り潰し	１１００
ＬＭＭＣ	ＣＰＵ－＞ＶＲＡＭ間論理転送	１０１１
ＬＭＣＭ	ＶＲＡＭ－＞ＣＰＵ間論理転送	１０１０
ＬＭＭＭ	ＶＲＡＭ－ＶＲＡＭ間論理転送	１００１
ＬＭＭＶ	ＶＲＡＭ矩形論理塗り潰し	１０００
ＬＩＮＥ	直線描画	０１１１
ＳＲＣＨ	任意の色をサーチ	０１１０
ＰＳＥＴ	点描画	０１０１
ＰＯＩＮＴ	任意の座標の色を調査	０１００
ＳＴＯＰ	実行中のコマンドを中断	００００

ＹＭＭＭと、ＨＭＭＭなどニーモニックの頭文字が「Ｈ」のものは、「高速転送」という種類のＶＤＰコマンドだ。それに対して、ＬＭＭＣなど頭文字が「Ｌ」のものは、「論理転送」という種類のものである。

ＶＤＰコマンドは、基本的に、Ｘ座標、Ｙ座標で転送領域などを指定する。ＶＲＡＭアドレスは使われない。

「高速転送」と「論理転送」の違いであるが、「高速転送」は画面領域の転送を１バイトずつ行うが、「論理転送」は１ドットずつ行う。１ドットはＳＣＲＥＥＮ５～７では１バイト未満なので、論理転送で１バイト転送しようとすると、スクリーンモードにもよるが、数ドット転送しなくてはならない。したがって、論理転送より高速転送の方が速く転送出来るのだった。

そうでなくても論理転送は基本的に転送速度が遅い。高速転送でも速いとは言えないが、それに輪を掛けて遅いのである。

「だったら論理転送なんていっそ無くたっていいじゃねえか、バイト単位で十分だぜ」とか思う方々もおられよう。それは、否、である。

論理転送には、「転送先ドットとの論理演算」という重要な、持って生まれた使命があるのだ。この機能は、転送先のカラーコードと転送元のカラーコードを論理演算して、その結果を転送先に置く、というものだ。これを使えばいろいろと面白い効果が付けられるであろう。

さらに、通常の論理演算（ＩＭＰ，ＡＮＤ，ＯＲ，ＸＯＲ，ＮＯＴ）の他にも、背景の黒抜き機能とも言うべき演算がある。これは、転送元のカラーコードが０だった場合、そこのドットは転送を行わないという機能である。これにより転送先の絵を背景にするのが容易になる。さらに、この機能と論理演算は同時に行うこともできるのだ。

この機能は論理演算の一種として扱われ、通常の演算子の頭に”Ｔ”を付けてそれぞれ「ＴＩＭＰ」，「ＴＡＮＤ」，「ＴＯＲ」，「ＴＥＯＲ」，「ＴＮＯＴ」とよばれている。「ＩＭＰ」というのは何もしない演算子だ。

これらの論理演算は、Ｒ＃44にコマンドコードを書き込む際に、一緒に演算コードをも書き込むことでその機能を指定する。すなわち、コマンドコードが上位４ビットであるから、下位４ビットに演算コードを指定するわけである。

そのコードは、

演算子	演算コード		
IMP	0000	TIMP	1000
AND	0001	TAND	1001
OR	0010	TOR	1010
EOR	0011	TEOR	1011
NOT	0100	TNOT	1100

このようになっている。

各VDPコマンドについては次回解説するが、その前に一言助言させていただく。
VDPコマンドは、「遅い」。
もうわざわざ鍵括弧で強調するくらい遅いのである。だいたい、ハードでやってるんだからもっと速くてもよさそうなもんだが、高速転送でさえ、1バイトにつき約6マイクロ秒もかかる。もちろんCPUでやるよりはずっと速いのであるが（注）、ビットマップ画像を扱うにはもっと速くなくては少し苦しいのである。
VDPコマンドの利点は、「速度」ではない。「並列動作」である。
そう、VDPコマンドが実行中であっても、CPUはなんの問題もなく自分の作業ができるのだ。例えば、ゲーム画面のスクロールなら、VDPにHMMMなどの転送コマンドを発行し、その終了を待つ間に、次のキャラクタの位置を計算したり、キー入力を調べたりといった作業が転送と並行してできる。

もっともそれでも遅いものは遅い。よって、ゲーム（イース２など）には一般にSCREEN５が使われる。１ドット当たりのバイト数が少なく、その分転送速度が速くなるからである。それでもまだ遅いが、それ以上はプログラマーの知恵と勇気によって補わねばならない。機会があれば後程紹介しよう。

次回は各VDPコマンドの使い方について。質問がおありなら御覧の宛先にどしどし葉書を書いて、レディー、ゴー！！

宛先　１９２　八王子市丹木町3-118-105
相田剛志

（注）この場合は「VRAMをいちいち読み書きするのなら・・・」ということ。「CPU・・ずっと速い」ってのはMSXに限って。たとえターボRでも、VDPに関してはウェイトが入るので遅い。下手すればZ80モードより遅くなる。余談だが、VRAM（GRAM）どうしでのバイト当たりの転送速度は、８ビット機中では、DMAを使わなければPC88（SR以降）が最速。

♀　ハードの小部屋＃１　♀

あは、ハード野小部屋よん。
あらん、ページ埋めの記事だなんてバカにしないで。その通りなんだから、むなしくなっちゃうじゃない。

えーっと、ハードウエアに詳しいひとってあんましいないっておもわない？　あたしだって自分でかっこいー拡張ハードとかつくってみたいーなんて思ったことあるけど、よくわかんないーってカンジでー。トラ技（（C）CQ出版よっ）でも読めばーって、読んでみてもさっぱりわっかんないーみたいなー。だから、相田君（年下よね？）っていいわー、素敵よ。
でさー、いろいろあたしがやってみたこととかー、やってみたいこととかー、パラパラーって書いちゃえ、カイちゃえーって、そんなとこ？

あ、自己紹介忘れちゃってたけど、めんどくさいからやんないー。

んじゃ、1かいめのテーマだけどー。あんましスペースもないみたいだから、きょ・う・は、配線材のことだけね。
あたしたちってばプロじゃないから、やっぱり、小袋に入ってる２、３００円くらいのをつかっちゃったりするわけ。より線のと単線（針金みたいの）のがあるけど単線は、まげたりのばしたりしたら、お・れ・ちゃ・う・の。どっちも被覆（ビニールの、か・わ・よ。）かぶってるけど、より線は皮をムク時によく中身がちぎれちゃうの。単線のは、ハンダごてであっためてあげると皮が、にゅうってめくれるからけっこうらくちんよ。
どーゆーときにどっちをつかうかはー、あんましどーでもいーみたいー。でも、基板とかでー、何十本も配線するんならー、やっぱり単線かしらん。あたしは、より線の方が太くて好きだけどー、やっぱりあんまし太いと入りにくいのよね、ICとかの間に。
とりあえず、２色か３色そろえるのよっ。じゃ、またね、ばいばい。

♀　ハードの小部屋つづく　♀
［　た・か・こ　］

ＥＶＮがお送りするファンタジー＆スチームワールド！

□□□□□□□□　ＣＬＡＳＳＩＣ　□□□□□□□□

今回は、第１回の補足および世界の歴史を解説し、ストーリー序章をお送りします。

■　４．前回の補足　■

えーと、蒸気機関による乗り物には、二輪のバイクも存在するらしいです。また、魔法機関（エーテルエンジン）を使った高価で高性能な乗り物も存在します。

２４賢人の“剣”は“水”の間違いです。“剣の覇者”にはすでに設定ができていました。

■　５．世界の歴史　■

世界の創造についてはほとんどの人が無関心です。“神殿”が教える創世神話は広まっていますが、信じるかどうかは別問題のようです。

既知の文明で最も古いのが、大きな戦争で滅んだと言われる古代文明“エルシオン”です。発達した魔法の力は文明が滅んだ後も、様々な形で現代に残っています。

“エルシオン”の時代が終わると、暗黒時代が訪れました。文明は退行し、魔法都市は廃墟と化しました。現在、暗黒時代から抜け出したばかりの世界は、少しずつですが復興の兆しを見せています。

■　６．アルティール　■

剣術の名称。闘いのライデン神殿と深い関わりを持ちます。利き腕に剣、逆の手に短剣を持って闘うのが一般的。

◆アルティール剣術　（８ＣＰ）／１８ＣＰ
　主技能：片手剣、準備／片手剣、短剣、準備／短剣
　副技能：片手剣／型、呼吸法、先読み
　追加技能：射撃受け、短剣／型、瞑想
　格闘動作：フェイント及び部位狙い／片手剣ないし短剣［２ＣＰないし各１ＣＰ］
　マンガ技能：強靱精神、強打／片手剣
　マンガ動作：強化受け／短剣、二刀流［２ＣＰ］

■　７．序章　■

蒸気機関特有の、低い唸るような音と振動が室内に響いている。窓は飛行船の進行方向に存在し、ここが特別な部屋だと容易にわかる。

室内には二人の男が立っていた。窓の近くにはくたびれたスーツを身につけ、色眼鏡をかけた優男。だが、スーツの胸ポケットには司令官、つまり将軍クラスを示す階級章が付けられている。そして、窓の外を眺めている彼に向かってもう一人の、半身鎧に刀を背負った武者姿の男が口を開いた。

「どうやら、もうすぐ目的地のようですな。」

窓の外には砂浜が流れている。二人の視線は地平線と水平線との境界にあらわれた、黒い染みのように見える建造物の集合に向けられていた。

「本当に“天の守護者”はこの大陸に居るんだろうな。」

司令官は振り向いて武者姿の男に話しかけた。

「安心めされい、“真実の鏡”は確かにあの街を映しておりました。そんなに心配される必要はありませぬよ。」

「そうだな……」

彼は再び窓に向き直った。彼らの目指す場所が、もうかなりの大きさになって見える。そこは、“東の辺境”ディヴァーナ最大の都市、ヘーデル。

「天候制御の力さえ手に入れれば、我が王国の世界制覇も夢ではない。これまでの苦労が報われるというわけだ。到着後すぐ、特務兵と歩兵部隊すべてに捜索を行わせる。目的を達するまでは、王国に帰ることはないと、全員に言っておけ。」

「御意。」

武者姿の男は一度敬礼をすると、後ろのドアから静かに出ていった。

２４賢人の中で、天候を操る力を極めた者“天の守護者”。その力を手に入れようと、ディセプション１２王国の一国“バリアック王国”が沈黙を破って動き始めた。

これに気付けば他の国も黙ってはいないだろう。そして、“天の守護者”とは一体誰なのか？

様々な思惑と謎を秘めて、新たな物語が今、始まろうとしている……

■　募集要項　■

えーと、主人公となるはずのキャラクターはまだできてません。誰か創ってくれないでしょうかね。さて、このコーナーでは、次のような設定を募集しています。

◎キャラクター（“天の賢人”も含む）の設定と行動
◎重要アイテム、ストーリー、シナリオのプロット
◎“東の辺境”の一部分の設定（地理、歴史など）
◆ＧＵＲＰＳを知ってる方は、追加ルール
◎その他

このコーナーに対する質問の宛先は、

〒４６５　名古屋市名東区上菅１－４２４
　鈴木　正章　方　『ＣＬＡＳＳＩＣ』係　まで

次回のＣＬＡＳＳＩＣは、第一章「大都市ヘーデル（仮）」、設定公開は今度こそ魔人の契約をお送りする予定です。

以上、シナプスプチプチの時雨竜でした。

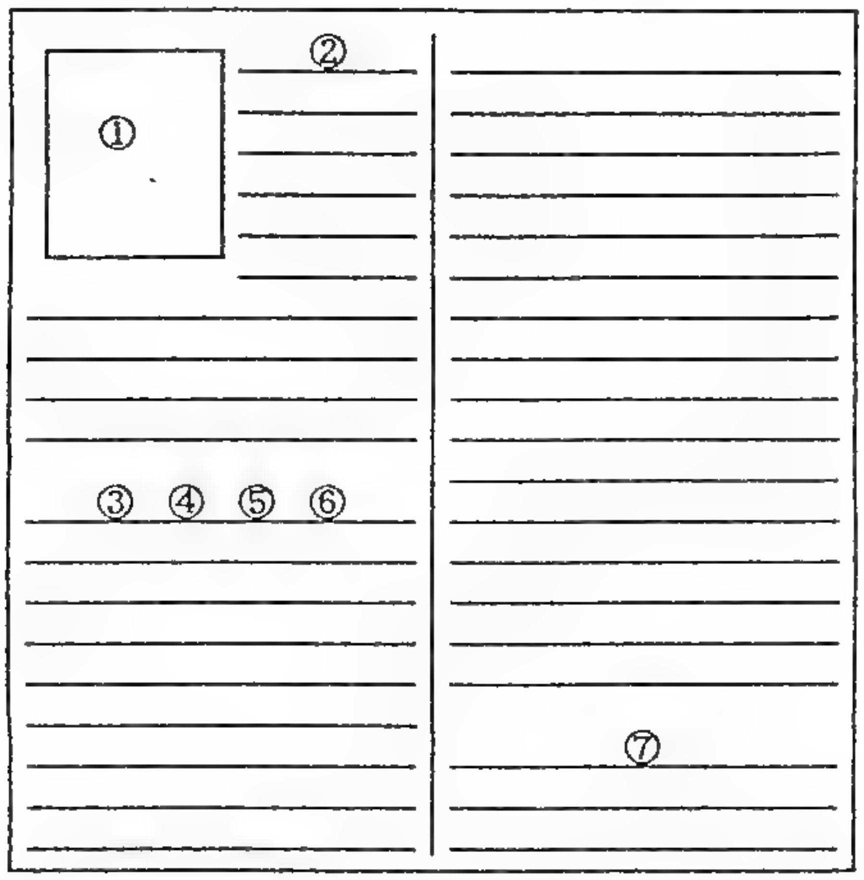
紹介しましょう

第零回：はじめましての章
<012NYAN>

このコーナーは、VERNET会員及び交流サークルの皆様方に、自己紹介して頂こう、あるいは、皆様の目から見た関係者を分析鑑定して頂こう、そういうコーナーです。

ついては、皆様の「自己紹介」を募集させて頂きたいと思います。下記の書式のとおり（そのままでなくとも良いのですが、その時に苦しむのはたぶん、私ではなく編集者。）に書いた上で、G.I.C.N.VERNET東海、ALEPH氏宛に郵送して下さい。住所は本誌をご参照下さい。

今回は、初回ですので、まずは書式の説明を例を挙げながらして行きましょう。



上図は書式見本図です。用紙はＢ４、２つに割って書いて下さい。

①には、顔を書いてもらいます。似顔絵、一筆書き等、リアルなものから、特徴のみをつかんだ簡単なものまで、何でもＯＫ。白黒の証明写真でも良いのですが、これはあまりお勧めしません。

②には、個人のプロフィールを書いて下さい。氏名（ペンネームだけでも結構です。）、年齢、性別、生年月日、住所、（細かい部分は要りません。たとえば「東京都港区赤坂」や、「愛知県豊田市貝津町」、この程度なら書いても構いませんよね？）、身長、体重、座高、スリーサイズ、視力、ｅｔｃ．、ｅｔｃ．・・・・・（笑）

ごまかし、おふざけ等も、当然のようにＯＫですが・・・

③には、経歴を書いて下さい。まあいわゆる生い立ちの記というやつでしょうか。④、⑤、⑥には、「言いたい放題なんでもどうぞ」のスペースを設けました。日頃「VERNET関係者に言いたいことがある！」が、我慢しているあなた！ここで一気にぶちまけて下さい。きっとここならALEPH氏も、大目に見て下さる、・・・かも知れません。

⑦には、ＣＭ、お天気、ニュースなどをどうぞ。特に意味のないスペースですね。

基本的な仕様は以上のように決定しますが、これらはあくまでも参考程度のものです。皆様方の奇抜なアイデアで「あっと驚く為五郎（死語）」な、迷・名・珍作品を作り上げてみて下さい。前にも言いましたように、それで困るのは私ではありません。編集者サイドが困る（かも知れない）だけなのです。どっちにしろ私にとっては、「対岸の家事」、「蛙の面にみみず」ですから・・・。

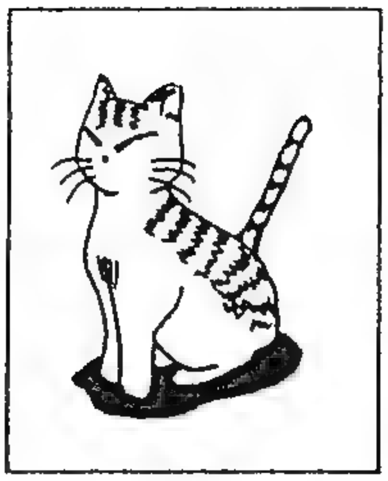
一応第一回は次号掲載予定ですが、予定通り行くかどうかは甚だ怪しいものです。

とりあえず、参考として（参考だらけだ・・・。）私の「自己紹介」を書いてみましたので、見てやって下さいませ・・・。

それでは、またいつの日かお会いしましょう。
1994/10/12 22:52

Ｐ．Ｓ．ＴＡＫＡさんへ
すみません！
私の９８版のＨＹＤＬＩＤＥ３(SpecialVersion)のデータは全然進んでないんです！まだドラゴンさえ倒していない！、ＭＳＸ版ではクリアした後のデータがあったんですが、今私の手もとにＭＳＸがない！ソフト自体も所在不明！といった状態なんです。ちょうどテスト期間も重なってしまって９８版も余り進んでいません。そこで、私の記憶のみで、今回は答えさせて下さい。
確かに、あの聖なる洞窟では、「聖なる光」なるものを１０か所で受けることができるはずです。地下二階ですか・・・・・、確かあの地下には、隠し通路が２、３本合ったはずなんです。地下二階の隠し通路は・・・・・・・・
確か地下二階は、地下一階からの階段がマップの左手のほうに、更にどこかに地上（森の街）に直接出ることのできる階段がありましたよね。その、地下一階から下りてくる階段の右下ぐらい（すごく曖昧）に、隠し通路があるはずです。もし隠し通路を通り抜けることができたなら、その正面の壁にもう一本隠し通路があるはず・・・。それらを発見していてなお、聖なる光の数が足りないというのでしたら、今の私にはお手上げです。もうしばらくお待ち下さい。でも、これだけ時間が空いていれば、もうその先へ進んでらっしゃるでしょうけど・・・。
読みにくく、なおかつ分かりにくくてすいません。

更にＰ．Ｓ．ＡＬＥＰＨ氏へ、
今度私どもの部へ入った一年野郎は、何とＳＴｕｓｅｒなんです！おおおおっっっ！！この御時世に、何と言う希少価値なんでしょうか！というわけで、彼を何とかＶＥＲ．に引っ張り込んでみます。（そういえばＭ－ＦＡＮは後五冊しか出ないらしい。）



自 画 像

＜０１２ＮＹＡＮ＞

名前：ＮＹＡＮ

年齢：さばよみ１７歳

性別：Ｍａｌｅ

誕生日：
皇紀２６３７年
霜月十日

自宅：大阪府大阪市の南のほう

身長：約１．７×１０$^{-10}$ Å

体重：５５０ｔ

座高：ひみつひみつ

スリーサイズ：ワン、ツー、スリー

視力：裸眼、右（０．１），左（０．１）
眼鏡、右（１．０），左（１．０）

好きな食べ物：あんぱん

嫌いな食べ物：トマトジュース

パソコン歴：１０年

好きな動物：ごましお

嫌いな動物：ワサビ漬け

～私の半生～

皇紀２６３７、霜月十日、大阪に生まれる。

４２、さつき幼稚園に入園。

４４、今川小学校に入学。

４５、小学二年生のとき、初めてパソコンを買う。日立のＨ２。カセットデッキ内蔵型のＭＳＸ１だった。

４６、ロードファイターのやりすぎで視力が低下する。

４７か４８、親類から、日立のＨ３を、タダで譲り受ける。ＭＳＸ２のくせに、ＶＲＡＭが６４ｋしかなかったために、できないゲームがあった。

４８、ついに眼鏡をかける。

４９、Panasonic Ａ１－ＷＸ (MSX2+)を購入。

５０、白鷺中学校に入学。

５０～５１、Panasonic Ａ１－ＳＴ (MSXturboR)と、PC-98 ＤＯ+ を購入。

５１～５２、SUPERFAMICOMやMEGA-DRIVEなどのコンシューマがどんどん増えていく。

５３、大阪府立Ｔ高校に入学。
手もとには９８しか残らない。

５４、もうすぐ修学旅行がやってくる。
Brandish３も買わないと・・・。

～現在に至る～

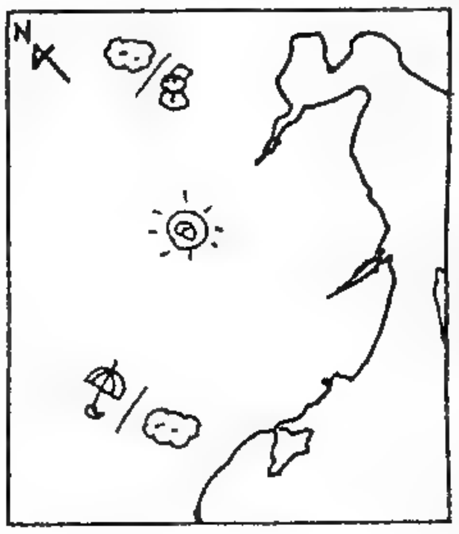
何だか良く分からない物になってしまいましたが・・・・・。

このような自己紹介でなく、〇〇さんに質問！、という形で質問を並べて下さっても構いません。

それでは、どうか関係者の皆様方、ひとつよろしくお願い致します。

以上、＜０１２ＮＹＡＮ＞でした。

～ お 天 気 ～



明日の天気	雨%
華北ー曇り時々雪	20/60
華中ー晴れ	10/ 0
華南ー雨時々曇り	80/60

全般的にぐずついた天気が続く、当分は続きそう。ただし、諸葛亮、司馬懿、周瑜などが出没すると、天気が急変する恐れあり。

新装開店!! VERNET 情報局

♨みなさんこんにちは、ＤＩＳＫです。今月も、~~７時のＮＨＫニュース~~、ＶＥＲＮＥＴ情報局のコーナーが、やってきました。先月はいきなりの登場で、ちゃんと挨拶もしなかったので、今回ちょっとだけ自己紹介などしておきます。いままであまりＶＥＲＮＥＴ誌には、顔を出しませんでしたが、先月からこのコーナーを取り仕切ることになりました。私は、大阪府の某大学に通う９８ユーザーです。元ＭＺ２５００ユーザーでしたが、ほとんどさわらなかったので、実際のコンピューター歴はごく短いです。あるときは山本正之に狂うギタリストで、またあるときはアマチュア無線家でもあります。そういうのに興味のある方は、よかったらお手紙ください。

♨ところで、私はここ数日原因不明の腰痛に悩まされています。おかげで、この原稿も遅れています。（いいわけ）チャリ通もDR．ＳＴＯＰがかかり、ふんだりけったりです。トホホ・・・。

♨さて、アンケートの結果発表です。

Ｑ１．人気記事投票

第１位：加ト氏イラスト
執筆者／０１８　加ト　・・・６票

第２位：SCSIボード「へろへろ１０号」製作記１
執筆者／０１５　相田　剛志　・・・４票

第３位：Ｇ．Ｉ．Ｃ．Ｎプロジェクト
執筆者／００１　Ａｌｅｐｈ　・・・３票

同　：（投稿一般）奥野氏の記事
執筆者／０３９　奥野　綾二　・・・３票

第５位：ＢＥＴＲＡＹＡＬ・第９回
執筆者／００５　平岡　慎介　・・・２票

第６位：以下、各１票
リーザは無敵ィィ・・・！
（投稿一般）無双華
（投稿一般）ＢＵＮ
（投稿一般）ばんちょ
（投稿一般）Ａｌｅｐｈのコメント

Ｑ２．落とした宿題
なし・・・９人、１つ・・・１人、２つ・・・１人、３つ・・・１人、全部・・・１人

☞「なし」がほとんど。みなさん偉いですねえ。ちなみに、２つというのは私です。おかげで単位を１つ落としました。（笑）

Ｑ３．最近ハマっているゲーム
各１票ずつです
ときめきメモリアル、がろスペ、ウィングウォー、マイホームドリーム、大江戸ファイト、ドラゴンナイト４、ダビスタII(SFC版)、ぐっすんオヨヨ、ルナティックドーン、ヴァンパイア、ＵＮＩＸ（？）、ぷよぷよ、なし

Ｑ４．はがきの送り先
Ｖ．南田辺・・・・・６票
Ｖ．東海・・・・・・６票
どっちでも・・・・・１票

☞というわけで、意見が真っ二つに分かれてしまいました。ということなので、編集の都合上、担当の独断でＶ．南田辺にさせていただきます。悪しからずご遠慮ください。なんでかというと、①Ｖ．東海⇨Ｖ．南田辺の転送に時間と手間がかかる。②その場合、ぎりぎりの原稿がまにあわない。などの理由があるためです。よろしくおねがいします。

♨さっき書き忘れましたが、人気記事投票の順位別獲得ポイントはとりあえず次のようにしたいとおもいます。<１位１００ｐ．２位５０ｐ．３位２５ｐ．４位２０ｐ．５位１５ｐ．６位１０ｐ．７位９ｐ．以下、８ｐ．７ｐ．６ｐ．・・・>。今回も、これにのっとって加算されます。なお、これは暫定であり、今後変更がありうることをあらかじめ御了承ください。

♨今回のアンケート協力者は１３名でした。さらに多くの方のご協力をお願いいたします。ひきつづきアンケート協力者には１０ｐ．加算させていただきます。

♨さて、今回のアンケートです。

Ｑ１．＃１２で気に入った記事を２つ挙げてください。
Ｑ２．最近ハマっているコミックはなんですか。
Ｑ３．やっと涼しく（寒く？）なってきましたがこたつとストーブとではどちらがすきですか。
Ｑ４．新装開店ＶＥＲＮＥＴ情報局の感想を書いてください。

以上の４本です。おはがきお待ちしております。

♨ポイントリスト

００１	Ａｌｅｐｈ	：	１１３２p.
０１８	加ト	：	６１４．８p.
００４	ローゼン	：	３１１．８p.
００８	京都所司代	：	２５２．８p.
０１５	相田剛志	：	２０９．５p.
００９	保田周作	：	１９７．８p.
０１６	帝風龍	：	１７８．２p.
０２３	ＢＵＮ	：	１７５．６p.
００６	まみむめも	：	１１１．５p.
０１７-₂	Ｐ．Ｎリリア	：	１００．６p.
０５４-₁	奥村光雄	：	６８p.
０２５	石川ＫＮＪ	：	６０p.
０２９	無双華	：	５５p.
０１３	筑紫高宏	：	５３．２p.
０２１	らんＭ．Ｒ．	：	５３．２p.
０２４	ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎ	：	５３．２p.
０４４	佐久間雄作	：	５３．２p.
０２８	アッキー	：	５０p.
０３４	ＭＡＮＳＡＫＵ	：	５０p.
０３５	ＴＡＫＡ	：	５０p.
０２２	Ｍ．Ｋ	：	４５．６p.
０１１-₁	ＮＡＲＣＨ	：	４０p.
GUEST	STRIKER 日野光春	：	２３．２p.
００５	平岡慎介	：	２０p.
０３７	ＴＹＬＩＢ	：	２０p.
０３８	青島孝由	：	２０p.
０１９	ＤＩＳＫ	：	２０p.
００７-₁	渡部克晃	：	１０p.
０２０-₁	水瀬麻紀	：	１０p.
０３６	あるまかん	：	１０p.
０３９	奥野綾二	：	１０p.
０４３	ＲＡＮＤＹ	：	１０p.
050	Loli SG	：	１０p.
０３１	ＢＡＮＪＹＯ	：	１０p.
０１２	ＮＹＡＮ	：	１０p.

♨お次は「売ります、買います、ころがします、交換もします」ですが・・・きてません。（笑）というわけで今月はおやすみです。トホホ・・・。おかげで、スペースがあまりまくってしまいました。（泣）

♨「新装開店」ということで進めてきたＶＥＲＮＥＴ情報局ですが、今後いろんな企画を考えているところです。たとえば・・・・

①日本橋パソコン事情
大阪の誇る日本橋電機屋街の、変動著しいパソコン市場を読者のニーズとリポーターの独断と偏見でお伝えする、ＡＣＴＩＶＥでＨＯＴな（笑）情報番組です。

②ＶＥＲＮＥＴ伝言版
「みんなにこんなおしらせがしたい。」
「こんな事を調べてほしい。」
「こんな事するから手伝ってほしい。」
等々の、会員みんなに（一部の人でも可）むけたメッセージをお伝えするコーナーです。

などです。（本当にやるかどうかは未定ですが・・・）これはやってほしい、こんなのもしてほしい、等のご意見があったら、アンケートと一緒に送ってください。ＶＥＲＮＥＴ情報局は、まだまだ変わります。

♨そのほかにも、みなさんの自由なご意見、ご感想を聞かせてください。ＶＥＲＮＥＴ情報局に関するすべてのあて先は、

ＶＥＲＮＥＴ南田辺
〒５４６
大阪府大阪市東住吉区南田辺１－１０－１２
青山大輔方
ＶＥＲＮＥＴ情報局係

まで。よろしくお願いします。

♨というわけで、お送りしてきました「新装開店ＶＥＲＮＥＴ情報局」いかがでしたか？紙面もうまったことだし、今回はそろそろ失礼いたします。ではまた！！

文責　０１９ＤＩＳＫ

========================

★★★ 投稿一般部 ★★★

========================

お知らせ

投稿一般部のコメンテイターを募集します。投稿一般部の原稿にコメントを付けてみたい方、条件は、電子メールで2日以内に私に原稿を送り返せることです。やってみたい方は、アレフにメールを送って下さい。

========================

======================
—— [039 奥野綾二] 1994/10/17 着 ——
======================

(いつの間にか引っぱり出されている No.039 奥野綾二)

◆一部の方へ◆

ＶＥＲＮＥＴ誌上において私のことを「ＡＹＡＮＹ」と呼ぶのはやめてください。投稿もしていないうちからそんな風に呼ばれていたら、とんでもなく怪しいじゃあ〜りませんか。

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆懲りない男◆

前回の原稿も“‥”が“ゥ”に文字化けしています。しかし、それでも懲りずに“ゥ”で通したいとおもいます。

ちなみに、レイアウトに困ったときに半角文字を使う癖が付いているので、予想外のところで文字化けすることもあるかと思いますが、笑って許してやって下さい。

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆前回の文字化け◆

☆Ｘ１のグラフィック
#（文字化け前）　ソフトバンク
#（文字化け後）　震鎚渉¥270
#
#“震鎚渉”って中国風の必殺技か何かの名前みたい
#ですね。
#「ウォ〜〜〜！震〜鎚〜渉！！！」なんつって…。

☆素数を求める方法
#　（文字化け前）
#　　PRINT("‥‥ ¥N");
#　（文字化け後）
#　　PRINT("ゥゥァ¥357 ¥N);

((INTAleph: 何が悪いって、バックスラッシュ使ったら LaTeX のエラーに
なっちゃうし。半角のバックスラッシュや変なコードはなしね。))

((INTtaka: どうしてもバックスラッシュを表示したいときは,
$\backslash$ とやってね.))

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆整数演算ルーチン◆

Ｚ８０ＣＰＵにて整数演算を行う場合、加減算を除いて命令には用意されていません。よって、剰余算などの場合は、ソフトを組んで対応するしかありません。

整数演算プログラムの基本は、筆算とテーブル参照です。剰余算や平方根は筆算のアルゴリズムをそのまま適用すればＯＫです。また、三角関数などはテーブル参照で求めるより他ないでしょう。

☆平方根

筆算による演算の代表として平方根を挙げて見ましょう。剰余算を例に挙げても良かったのですが、説明する程でもないので平方根にしました。私の親の代くらいまでは学校で「平方根の筆算」を教えていたようですが、最近はトンと聞きません。そういうわけで、この後の説明もかなり怪しいです。たぶん合ってると思いますが…。尚、２進数の筆算は１０進数のそれより遥かに簡単です。

それでは、平方根筆算の原理を説明しましょう。

（1）解より小さい近似値Aを求める。
（2）（解－A）より小さい値Bを求める。
（3）（A＋B）を新たなAとし、（解－A）が許容誤差に収まるまで以上の作業を繰り返す。

さて、次式は重要なので注目してください。

(A＋B)＾2＝A＾2＋(2A・B＋B＾2)

上記（2）にて（B≦解－A）の判定にこれを用います。この判定式を上式を用いて変形すると次式のようになります。尚、言うまでもないと思いますが、この式において（解＾2）とは平方根を求める元の値です。

解－A≧B
解　≧A＋B
解＾2≧（A＋B）＾2
解＾2－（A＋B）＾2≧0
(解^2-A^2)-(2AB+B^2)≧0

さぁ、前置きはこの位にして、具体的方法を説明しましょう。但し、16ビット整数の平方根を求める場合を前提とします。

（1）まず、変数確保する。
X　：（解＾2－A＾2）
Kb：Bになりそうな値（8ビットで可）
Ka：A
Hb：Kb＾2（うまくやれば8ビットで可）
W　：2Ka・Kb

（2）して、初期設定する。
X　＝平方根を求める数（解＾2）
Kb＝$0080
Ka＝$0000
Hb＝$4000
W　＝$0000

（3）次の判定式の結果に従って計算する。
X－（W＋Hb）≧0
<真のとき>
X'　＝X－（W＋Hb）
W'　＝W／2＋Hb
　　＝（（W＋Hb）＋Hb）／2
Ka'＝Ka＋Kb
<偽のとき>
X'　＝X
W'　＝W／2
　　＝（（W＋Hb）－Hb）／2
Ka'＝Ka

（4）以下のとおり変数の再設定する。
X←X'，W←W'，Ka←Ka'

（5）次のとおり、変数の値を再設定する。
Kb'＝Kb／2（右1ビット・シフト）
Hb'＝Hb／4（右2ビット・シフト）
Kb←Kb'，Hb←Hb'

（6）Kbが0でなければ（3）以降を繰り返す。

（7）Kbが0になれば、Kaが求める解となる。

とまあ、こんなところです。基本的には原理通り忠実に実行しているだけですが、一部に清く正しい手抜きをしています。HbとWという変数がそうです。これは、前述の判定式のいくつかの項の計算を省略するためのものです。マシン語でやる場合には、これらはビット・シフトのみで求まるのでまともに計算するよりずっと速くなります。尚、Wの再設定に釈然としないものが残るでしょうから、そういう方は次式を見てください。

（条件式が真のとき）
W'＝2＊ka'＊Kb'
　＝2＊（ka＋Kb）＊（Kb／2）
　＝Ka＊Kb＋Kb＾2
　＝（2＊Ka＊Kb）／2＋Kb＾2
　＝W／2＋Hb
（条件式が偽のとき）
W'＝2＊ka'＊Kb'
　＝2＊ka＊（Kb／2）
　＝Ka＊Kb
　＝（2＊Ka＊Kb）／2
　＝W／2

☆三角関数

テーブルによる演算の代表として三角関数を挙げて見ましょう。などとは言っても、説明はほとんど必要ありませんが…。

正弦値も余弦値も－1～＋1の範囲内です。整数演算の場合は値が軒並み0になってしまうので、実際テーブルに格納する値は適当な定数で乗じた数でなければなりません。また、余弦値は正弦値の計算のルーチ

ンを流用できますし、正弦値も０～９０度の範囲が判れば他の角度のときの値も求まるので、その分テーブル・サイズを小さく抑えることができます。
正接値は正弦値と余弦値から求めればいいのでしょうが、値の取り得る範囲が広すぎるので、整数演算ではかなり無理があるようです。
逆三角関数については、逆正接くらいをサポートすれば十分でしょう。その際、次式のＸとＹの２つのパラメータから求めるようにしないと角度によっては値が求められません。

arctan(Ｙ／Ｘ)

尚、逆正接を整数余算値を適当な定数（以下α）倍した値を求めるサブ・ルーチンを用意する必要があります。このサブ・ルーチンにてＸ／Ｙ＊ａを求め、この値から０～４５度分テーブルから求まるようにしておけば、他の角度のときも容易に求まるでしょう。

ウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

◆ＳＵＰＥＲ　ＶＥＲＮＥＴ◆

結論から言わせてもらえば「反対」です。

☆現会員をないがしろにしていませんか？

まづ、この計画の目的ですが、新規勧誘のためということですが、会員外の人達に配る物の経費を現会員のカンパで賄うのはおかしいと思います。新規に会員になってくれそうな人には大サービスをしておいて現会員にはサービスしないでは、まさに「釣った魚には餌はやらん！」状態ではないでしょうか？これでは、会員の皆さんに辞めてくださいと言っているようなものです。

☆新規会員に逃げられたらど～すんの？

仮に、それで新規会員が集まったとしても、オフセ本を見て何かを期待した人が、コピー会報＆ディスクという形で満足するかどうか大いに疑問です。普段からコピー会報を見慣れている我々よりも、御布施本（会員のカンパで作るのならこの字を当ててもあながち間違いではない？）を見て入会した人のほうが遥かに高いレベルの物を要求するのではないでしょうか？結局のところ、これらの新規会員が満足するレベルの活動が維持できなければ、元の木阿弥となるのは目に見えています。

☆サークルの活動を充実するのが先決！

会長はとんでもない勘違いをしているのではないでしょうか？いくら会員が減少傾向にあるからといってむやみやたらと勧誘をすればいいってもんでもないでしょう。基本的考えの方向性の違う人を引っ張りこんでも何の問題解決にもならないはずです。
会員外の人に物を配るだけの金が用意出来るくらいなら、その分をサークルの活動の充実に充てるべきです。活動の充実といっても具体案はこれといってないのですが、お金をかけなくても出来ることも沢山あるはずです。
Ｌｏｖｅｒｓでのサークル紹介を読んだときは楽しそうな活動をしているなと思ったのですが、それは期待はずれだったのでしょうか？

☆「自己犠牲」は新たな「自己犠牲」を生むだけです！

カンパが集まらなければ会長自身が自腹を切ってでもやるとのことですが、そういうことは自粛するべきです。「自己犠牲」が美徳などと考えているなら大きな間違いです。他サークルの活動にも悪影響を与えるので考え直したほうがいいでしょう。
「お金（それもポケット・マネー）で解決大作戦！」というのもアマチュアリズムから大きく逸脱するものであると思います。

☆会員の皆さんにも一言

最近、会員の減少に拍車が掛かっているという話を聞きます。でも、辞める前にちょっと考えてみて下さい。
サークルは会員自身で作り上げていくものです。サークルに何かをしてもらうのではなく、サークルを通じた自分自身の行動で目的を果たすべきなのではないでしょうか？サークルの活動に不満があるのならばどこが不満か発言すればいいでしょう。自分自身の目指す物があるなら、自らが中心なって会員達を引っ張っていけばいいでしょう。誰も出しゃばりだなんて思いませんから、やりたい放題やってもらっても構わないと思います。サークルの活動は基本的には何でもありなんですから…。（自分の行動を正当化しているだけのような気もする。）
それでも、「根本的に目指す道が違いすぎる。」とか「会長の考え方にはついていけない。」ということなら辞めるなとは言いませんが…。（何か、会長イジメみたいになってしまいました。）

☆？？？

文句ばかり書いてしまったようです。多分、この辺まで読むとかなり空気が重苦しくなっているのではないでしょうか？そういう雰囲気は苦手なのでトットとオチを付けたいと思います。

後から読み返して見たら「晒う」という字が読めなかった私…。

☆で？ＳＵＰＥＲ　ＶＥＲＮＥＴについては？

私の考えは既に会長に伝えてありますし、これを読んでもらえれば言いたいことは判ると思うので、多くは語らないようにします。

ゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥ

◆連絡先◆

身の上、身の下、よろず相談されても困ります。但し、女性に限り大歓迎ですが…。

〒５８３　大阪府藤井寺市小山７丁目９－５
奥野綾二

［おしまい］

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>

形式が少しかわった投稿一般部、最初は奥野さんです。'ゥ'なら、奥野さんの右に出る人はいませんね。(なんのことやら)

平方根の筆算ですか。見た所、どうやら中間値の定理に基づく２分法の一種のようですね。しかし、1次収束のようです。Ｃなどで浮動小数点演算が使える時は、ニュートン・ラフソン法（以下Ｎ－Ｒ法）を使いましょう。

＜Ｎ－Ｒ法＞

目的の関数を $f(x)$ とします。解 α の付近に x_0 をとります。まず、x_0 における $f(x)$ の接線を引いて、この接線と x 軸との交点を x_1 とします。（以下、反復）

終了条件を３種類ほど使います。

$|f(x_{n+1})| \le \delta$ の時、

$|x_{n+1} - x_n| \le \delta$ の時、$|x_{n+1} - x_n| \div |x_{n+1}| \le \delta$ の時、

$x_{n+1} = \alpha$ として、終了します。ただし、δ は微小数です。

＜Ｎ－Ｒ法で平方根を求める＞

(1) Ｎ－Ｒ法の n 回目の反復における $x_n + 1$

$$f'(x_n) \neq 0$$

ならば、

$$x_{n+1} = x_n - \frac{f(x_n)}{f'(x_n)}$$

(2)$\sqrt{\alpha}$ をＮ－Ｒ法で近似する時、n 回目の反復における x_{n+1}

$$x^2 = \alpha$$

なので、

$$f(x_0) = x^2 - \alpha$$

とすると、

$$f'(x_0) = 2x (x > 0)$$

そこで、(1) を適用して、

$$x_{n+1} = x_n - \frac{x_n^2 - \alpha}{2x_n} = \frac{1}{2}\left(x_n + \frac{\alpha}{x_n}\right)$$

以下にプログラム例を示します。

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>

void main()
{

    double x,xa,xe,xf,xg,xh,xi,xj,a,i;
    double e = 0,p = .00000001;
    int n = -1;

    scanf(''%lf'',&a);
    x = a / 2.;

    printf(''\n case:[%lf]
       real:[%.16lf]'',a,sqrt(a));

    do
    {
       n++;
       xa = x;
       x = (x + a / x) / 2.;
```

```
        xe = x * x - a;  /*f(xn+1)*/
        xf = x - sqrt(a);/*abs err*/
        xh = xf / abs(x);/*rel err*/
        xi = abs(x - xa);/*xn+1 - xn*/
        xj = xi/abs(x);  /*xi / xn+1*/
        printf(''\n - turn %d -'',n);
        printf(''\n now,x =  : %.16lf'',x);
        printf(''\n abs error : %.16lf'',xf);
        printf(''\n rel error : %.16lf'',xh);

    } while(!( ((xf < p) && (xi < p)
          && (xj < p)) || (x == sqrt(a)) ));

}
```

ＳＶに関しては、後の私の一般投稿記事に全部かいてありますので、そちらを参照して下さい。

========================
── [034 MANSAKU] 1994/10/14 着 ──
========================

ＳＵＰＥＲＶＥＲＮＥＴについて

アレフ会長のなさる事に決して間違いはないと信じている私ですが、もう少し説明が
欲しいです。

今期の会員募集の目標人数を下回っていることが、どのように活動に支障をきたすの
か。そもそも現在の会員数や目標とする会員数はどれくらいなのか。約５万円とされる
経費の具体的な内訳はどうなっているのか。についてです。

また、気になる点もあります。

一つは、「オフセ本をコミケで売る」方法で某Ｘ１平○研○所が成功したとありますが
そのサークルでは、会員数の増加によりコストを計算した上で通常の会報をコピーから
安上がりなオフセット印刷に移行するに至ったと聞いております。

ですから、彼らの成功事例は我がＶＥＲＮＥＴの今回の計画には参考にならない様に
思われます。

次に、委託を引き受けてくれるサークルさんから収益、経費の回収をしないという点。

これは一種理想とされるスタイルでもあり、これぐらいの心づもりですという
委託サークルさんへの意志表示なのかもしれませんが、今のＶＥＲＮＥＴの体力や
必要なカンパ額をみるに、やはり経費の一部回収は考えておいた方がよいのではないで
しょうか。

それに、作成された本は、今後会員となって会費も払って下さる方に配布したいわけ
ですから経費の回収を見込まない特別安い頒価であるより、要した経費を含む頒価
として、それを理解し、納得していただける方に配布したほうが良いと思います。

最後に、新規会員獲得の手段は他にないのか、費用５万円なら５万円でもっと有効な
方法はないのか、ＶＥＲＮＥＴ全体でもう一度意見を募ってみる必要はないでしょうか

オフセットという響きには編集者にとって抗しがたい魅力があるのもよくわかります。

皆さんお金をだすのは簡単なだけに、気持ちよく出資できるように考えたいところ
ですよね。ＶＥＲＮＥＴの皆さんであれば活発な意見の提出があると思います。

==========================
<< Aleph コメント >>

とりあえず、ＳＶ関連の詳しいことは後ろの私の記事を見て頂くとして、ここで、ＳＶ計画に反対、あるいは、消極的な方にお願いがあります。
「代替案を提示して下さい。」MANSAKU さんにも、お願いします。建設的にいきましょう。

========================
── [001 ALEPH] 1994/10/14 ──
========================

さて、困ったことになりました。ここまでの話をまとめると、どうやら私は、ＳＶ計画について、倫理的完全性を求められているようです。事が大きいだけに、速急に文章としてまとめるのは困難です。問題を一つづつ、当たっていきます。

まず、弁解する余地もない、全面的な私の不手際がありました。会員の方々に協力を求めるに当たって、

説明不足がはなはだしかったことです。何も、弁解出来ませんし、正当化出来ません。ただ、謝ります。申し訳ございませんでした。

さて、謝っておいてなんですが、ここでもこの計画の裏の計算の総てを明示的に公開する気はありません。ただ、今回の冊子の様々な記事に、関連事項と共に私がＳＶ計画開始に至った思考ルートの断片が示してあります。どうか、それらから汲み取ってやって下さい。また、お手紙、電話などで詳しい説明を求められましても、これは一種の「恥」ですので、回答出来ません。予め、ご了承下さい。もちろん、回答・公開すべきだとは思います。
しかし、私は、この不徳な自尊心を捨てることなどできないただの俗物ですので、人に（特に、知人友人に）見下されたくはありません。

話はかわりますが、私はこの件で、一つの裏切り行為を行ってしまいました。「ＶＥＲＮＥＴでは、カンパ等を求めることは一切無い」確かに、こう約束しました。つまりこれは、「公約違反」です。しかし、私はＳＶ計画は現在のＶＥＲＮＥＴに必要なものだと考えています。ここは、見逃して頂けませんか。

なぜカンパを求めたか。これは、私の計算が正しい場合、計画の一回目の実行を出来るだけ早期に完了させなくてはならない、という結果が出ていたからです。私は今も、この結果はかなり正しいと思っています。その結果として、大きな障害となり得る資金面の問題をカンパによって回避しようとしたのは、安易に過ぎるとお考えになるかも知れません。しかし、行動のどこまでが思慮深く、どこからが安易であるか、はっきりと区別出来ますか？これは、個人の主観の問題です。屁理屈だと思った方がきっといらっしゃるでしょう。しかし、それでも、私にとっては、カンパを求めることは”安易な”結論ではなく、会および会員にとってより多くの「利益（＊）」が得られる、という私なりの計算結果に基づいているつもりです。「利益（＊）」については、後述。

なぜ５万円か。これは、私のいたって簡易な概算によるものです。Ａ５版８０頁ほどのものを１５０部作って、三等分し、５０部を会員に配布し、５０部をコミケ向けにし、５０部を通販サークルに依託しようと考えました。私は、オフセット本の印刷の相場を、Ａ５版７６頁１００部で3万8千円ほどだと聞いています。そこで、１５０部で5万円ほどだと見積もったわけです。目標額が4万円になっているのは、微調整を私自身の出資額によって行えるように、という意味も含まれていました。

なぜ、目標人数を下回っていることが、直接活動に支障をきたすと言えるのか。・・・これは、今の「対談ＭＩＬＫ世紀」で話し合われている問題に対するある１つの答えから、私が勝手に考えたことです。少なくとも、否定は出来ないと考えます。ここで、断言しないのは、それを証明する術がないからです。この問題については、以後の「対談ＭＩＬＫ世紀」を参照して下さい。

なぜオフセットか。これは、私のターゲットがコミケと通販サークルだったからです。コピー本では、経費は安上がりになるかも知れませんが、見栄えが悪く、悪くすると通販サークルではあつかってもらえないかも知れません。（推測に基づいています。自分の行動に予め、完全な説明を作っておくことなど出来ません。ここで、私がオフセットの魅力に取り付かれたのだと言われてしまえば、なにも反論出来ません。）また、某サークルの成功例にヒントを得て、より安全にするため、私が以前から考えていた方法を取り込んで実行することにしました。それは、自分が某通販サークルのカタログに「某テク○イ」を見付けた時、何も迷わずに（値段の高さも気にせずに）申し込んだことです。ここにも、愚かな推測が入っていますが、私は、他の人も私と同じような反応を示すだろうと思いました。実際、この本を持っている方はこれを読んでいる方の中にも多くいらっしゃるでしょうし、また、この本も、版を次々と重ねて来ています。この愚かな推測に自分で反論します。何度も版を重ねてきたのは、初めに買った人の評判が良かったから、他の人にも勧められたことが大きかったのではないか？この反論にさらに反論出来ますが、ここでは書けません。（それこそ、Ｖ倫ものです。）概略は、「インスピレーションで買ってくれる方がいればそれで良い」です。ＶＥＲＮＥＴは、人に入会を勧めてみよう、と思わせるほどの内容ではありませんが、入ってみようかな、と思わせる程度の内容は持っていると思うのですが、どうでしょう。また、「某テク○イ」とＳＶは、「技術系」「同じ機種に対応」「”本”形態」と言う点で似通っています。そこで、かなり期待が持てる、と踏んだわけです。また、後で説明しますが、オフセット本を会員獲得のために売るというこの方法は、ＭＩＬＫ世紀の問題「半永久的に資源を供給する手段」の１つの例として、考えたものです。

なぜ、経費を回収しないと書いたのか。これは、はっ

きり言ってしまうと、期待を持たせないためです。つまり、あけすけに言えば、失敗した時の責任逃れを先にやっておいたわけです。汚い言葉を使いましたが、通販サークルへ送る分からの収入は、出資額に応じて返却するつもりでした。しかし、それを書いてしまって、返却を前提と出資者が考えている出資があった場合、もしも失敗に終わった時、私には損失補填出来る能力はありません。
ここまでの話でお分かりかも知れませんが、経費を回収しないと書いたのは、実売価格を引き下げるためではありません。むしろ、価格は内容を象徴すると見られるのでは？と考えていますので、安すぎる値段は逆効果だと思います。

現会員を蔑ろにしているのではないか。これは、どうでしょう。私にそんなつもりがなくとも、本人が蔑ろにされていると思えば、それは蔑ろにしていることとあまり違わないと考えますが、ここで、なぜカンパを求めたか、の所で保留した「利益（＊）」について、私の考えを聞いて下さい。

まず、１つの成功パターンのモデルを示します。
ＭＩＬＫ世紀に倣って、言葉を定義します。
「資源」ここでは、会員にとって興味深い情報を指します。
「資源力」ここでは、「資源」を生産する総力を指します。
「利益」ここでは、「資源」を受け取ることを指します。
「損害」ここでは、お金を使うことを指します。
「価値」ここでは、その選択によって得られる「利益」の大きさを指します。
また、前提として、ＳＶ計画は成功するものとします。

ＳＶ計画に出資する意志のある、ＶＥＲＮＥＴの会員Ａさんの場合を考えます。

Ａさんは、１号発行される度に、「利益Ｒａ」を受け取っているとします。
ＳＶ計画を１回実行するためには、お金Ｇが必要です。
Ａさんを含め、Ｎａ人の人が、ＳＶ計画（Ｉ）に出資しました。
ここでは、Ｎａ人が同じ額づつ負担したとします。
Ａさんの負担額は「損害Ｇ／Ｎａ」です。
ＳＶ計画（Ｉ）実行の結果、Ｗａ人の新規会員が入会しました。
そのうち、十数パーセントのＷａ’人が定着し、更にそのうち数パーセントのＷａ”人は資源の提供者になりました。
これによって、資源力が向上します。資源力Ｒｂ（＞Ｒａ）。

そのうち、再びＳＶ計画が実行されます。
Ａさんは「利益Ｒｂ」を得ています。
Ａさんを含め、ＳＶ計画（Ｉ）で入会した人の中からの出資者も合わせて、Ｎｂ人（Ｎｂ＞Ｎａ）の人が、ＳＶ計画（ＩＩ）に出資しました。
負担率は均等です。Ａさんの負担額は「損害Ｇ／Ｎｂ」です。
ＳＶ計画（ＩＩ）では、ＳＶの「価値」はＲｂ／Ｒａ倍になっています。
ＳＶ計画（ＩＩ）によって、Ｗｂ（＞Ｗａ）人の新規会員が入会しました。
そのうち、十数パーセントのＷｂ’人が定着し、更にそのうち数パーセントのＷｂ”人は資源の提供者になりました。
これによって、資源力が向上します。資源力Ｒｃ（＞Ｒｂ）。

・・・・・・・・・・・・・・・
・・・・・・・・・・・・・・・

これが続きます。このモデルで注目して頂きたい点は、回を重ねる毎に、「利益Ｒ」が増加し「損害Ｇ／Ｎ」が減少することです。また、このモデルに限れば、「資源力」も加速度的に増加します。もちろん、こんなにうまく行く筈がありませんが、希望を持って試してみる価値があると思いませんか？また、対象が有限である以上、このループも有限ですが、対象のスケールに対するＶＥＲＮＥＴのスケールを考えるに、このループは半永久と見ても良いのではないか、と考えます。
この計画は、現会員、と言うより、より長くＶＥＲＮＥＴに留まってくれる会員に、より多くの「利益」があると思います。しかし、現在のＶＥＲＮＥＴの「価値」がこのモデルでいうとＲａなので、この計画が成功しつづけた場合、後から入会した人の１回当たりに得られる「利益Ｒｘ（＞＞Ｒａ）」でどうしても不公平になってしまうのは、仕方がありません。しかし、留まってさえいれば、受けられる「利益」は増大するのです。

さて、かなり抵抗がありますが、このままＳＶ計画

が闇に埋もれ、そのまま代案が現れなかった場合にいつか起こる、最悪のモデルも示しておきましょう。

Ａさんは、ＶＥＲＮＥＴの会員です。
Ａさんは、１号発行される度に、「利益Ｒａ」を受け取っています。
１号当たり、数名の脱会者があらわれ、資源力が減少します。
また、資源の提供者がリフレッシュされないため、資源力が減少します。
資源力はＲｂ（＜Ｒａ）。
Ａさんの１号当たりに受け取る資源は、「利益Ｒｂ」になってしまいました。
１号当たり、数名の脱会者があらわれ、資源力が減少します。
また、資源の提供者がリフレッシュされないため、資源力が減少します。
資源力はＲｃ（＜Ｒｂ）。
・・・・・・・・・・・・・・・
・・・・・・・・・・・・・・・
Ａさんの１号当たりに受け取る資源は「利益Ｒｘ（＜＜Ｒａ）」まで落ち込みました。もはや、Ａさんにとって、ＶＥＲＮＥＴは「損害（Ｇ－Ｒｘ：Ｒｘ→０）」でしかありません。Ａさんは脱会することにしました。この後、ＶＥＲＮＥＴは崩壊します。

さて、後者のモデルでは、Ａさんの「利益」はどんどん落ち込んでいきます。そして、ついにその会費に見合わないものとなります。これこそ、会が会員を（自らの受動性によって？）蔑ろにしている、といえると思いませんか？前者のモデルでは、不公平が生じこそすれ、各会員の利益は増大するのですから。

ここで、対談ＭＩＬＫ世紀のモデルと照らし合わせると、 なぜ私が、裏の計算を公開したがらないかもわかりますね。情けない話です。今回の、スタッフを急増させるという急ごしらえの応急措置で、まさか状況がそこまで行っていると思う人はいないでしょう。しかし、スタッフを増やしても、生産力が定数倍されるだけで、結局また同じような状況が生まれます。

以上の説明で、私がＳＶ計画を持ち上げた理由がお分かりになったでしょうか。これ以上、もう何も言うことはありません。それでも反対だと言うなら、代替案を提示して下さい。

最後に、長々と不愉快な話しを書いてしまったことを、深く、お詫び申し上げます。

以上。
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< taka thinks .... >>
SV のことで，いろいろもめてる (?) ようですが，ある意味で (どんな意味だ？)，会員の方たちが自由に討論出来るところが，VERN. のいいところではないでしょうか？そう言っておきながら，私は逃げてるようです.
関係ないですが，10/23 のパソケット秋祭りで，VER の入会案内書を 30 枚バラまいてきました. MSXSWORI が気になった人が 1 人いたけど…

====================
―― [015 相田剛志] 1994/10/18 着 ――
====================

こんちは。最近、ＵＮＩＸやり始めた相田です。と言っても、メールのやりとりとか、ニュースを見るとかしかやってないですけど。目下勉強中ってとこです。
ＳｕｎＳＰＡＲＫを使ってるんですが、ゲートウェイ（インターネットに直接繋がっている、というか、インターネットへの出入口となっているマシン）になってるマシンが日本語を入力できない！日本語が使えるローカルマシンのＳＰＡＲＫでも、かな漢字ＦＥＰが超腐ってて、しかもバグだらけだ。でもローマ字入力にするとバグが出ないぞ。これはもしかすると、かな入力派に対する嫌がらせだなーというわけで、環境はちょっとひどいです。むー、ＵＮＩＸユーザにしかわからん話だな。わかんない人ごめんなさい。
ＴｅＸＴｅＸが一羽津軽海峡を渡っていった、と。む、つまらん。（しかも一回使ったギャグ）

今、電撃パラダイスが終わりました。「電撃パラダイス」ＴＯＫＹＯ－ＦＭ　日曜夜25:00～25:30。ゲームミュージックのラジオ番組です。ＧＭファン（或いはマニア）必聴です。
今週は廃盤特集で、懐かしいナンバーをやっとりました。コナミＰＳＧが泣けてくる・・
ばらっぱっぱ　らっぱっぱ。
そーいえば、ひさしぶりにゲーセンに行ってみたら、ぷよ通があったんで思わずやってきました。なんか、６面辺りまでは誰でも行けそうな気配です。対ＣＯＭ戦の基本は３連鎖のままでした。しかし、やっぱこのゲームの醍醐味は対戦でしょう。対戦台が熱い！！
ＷｉｎｇＷａｒも夏休み中やりまくり、エンディン

グを見れました。でもなかなか面白いゲームなのに、置いてあるところがわりと少なめです。たいてい２コイン１クレジットだし。うー。

ＫＯＦ９４は、チャン（韓国チームのでっかい奴）の超必殺が結構好きです。別名モンゴリアン鳳凰脚。ぬぬ、「鳳凰」がＭＳＸ－ＪＥの辞書にない。キムさんの本家鳳凰脚は全然使えなくなっちゃいましたけど。やはり悪人になった報いだ（勝利画面）。

ＭＳＸのＶＤＰはちょっとばかり間抜けです。特に速度に関しては、いくらなんでも、もう少しなんとかなった気がします。ＶＤＰコマンドの実行にも、異様に時間がかかるし。

このあいだ、Ｘ１ turboIII を、turbo Ｚユーザの先輩から、マウスと一緒に貰いました。これで２ＨＤだ。turboIIIって謎のマシンとか言われてるらしいですけど、実は turbo に２ＨＤがついて、ケースがＺと同じという、それだけです。あっ第二水準も載ってた。わーい、ＬＯＶＥＲＳの豆腐（注）が無くなった。

別の人からＰＣ－８８mk II（非ＳＲ）も貰いました。何に使おうかな。

今日、徹夜明けに新聞を見たら、テレビ東京で７時半から「ウルトラなんとか」（タイトルかウルトラまでで切れてる）という番組がやってるのを発見。試しに鑑賞。

（ここから精神状態は徹夜明けモード）

いきなりウルトラマンパワードが現れる。ぎこちない日本語で、

「私はウルトラマンパワードでぇす。アメリカから来ました。こっちはピグモンです」

なぜにピグモンかっ。この番組はいったい・・・パワードの紹介番組なのか？

「では、今日はレストランに行ってみましょう」

・・・なぜ？

「ウェイトレスさんを呼ぶときは、Hey,
　　execuse me, mom.　いいですかー？」

なんとっ！！英会話の番組なのかっッ！！（しかも子ども向け）

「ではー、ハンバーグを注文するときにはどうしたらいいでしょう。これはー、
　　One Hamburg steak, please.」

ウルトラマンパワードはハンバーグを喰うのかっ！しかも屋外テラスでっッッ！！洋風のテラスの白いテーブルセットにウルトラマンパワードとピグモンが座ってる風景は、何かふっきれた、新鮮な感動がございました。

「ピグモンは何にする？」「じゃあスパゲティを」

「はーい、スパゲティのときは、
　　One spaghetti, please. 覚えましたか？

うおー！！てめぇらー！ほら料理来たぞ、喰ってみやがれ！！

とまあ、徹夜明けの頭にはなかなか強烈なアタックがありました。レゾンデートルが少しだけ揺らぎました。前から見ていた友達によると、ウルトラマンキングが採点するそうですけど、今回は出てきませんでした。

しかし、この番組の一番凄いところは、７：３０に始まって、７：３２に終わってしまうところでしょう。驚異の短時間番組。ちょっとでも遅れたら既に終わってるという。

こないだ、今月号のアフタヌーンをちょっと遅れて読みました。お、「アフタヌーン」が一発で変換される。

うーん、アフタヌーンのまんがはみんな面白い。

それで「寄生獣」ですけど、最近産業廃棄物の不法投棄がネタのひとつになってます。富士山麓が舞台のモデルなんでしょうか。

というのも、富士山麓周辺には、産廃の不法埋立地がけっこうあって、そこをとりしきる業者がとっても潤っています。ということは、捨てにくる連中がたくさんいるってことで。さらに、そこにヤクザが絡んでくるので、富士周辺には裕福なヤクザが大勢いるってわけです。

最後に、関係無いけど、「バックアップ活用テクニック」が「バッ活」だったのなら、「ゲームラボ」は「ゲボ」でしょうか。やだな。

（注）豆腐・・・漢字ＲＯＭが無いとき、漢字の代わりに出てきてくれる白い四角のこと

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>

最近、相田さんとも phone が通じるようになりました。（phone: インターネット上のチャットみたいなもの）学校などに UNIX マシンや NEXT がおいてある方は、早速アカウント申請をして、一緒に遊びましょう。

しかし、ゲボはいやだなぁ（爆）

<< taka's comment >>
この前は大変失礼しました(謎). xv 使ってますか？(もっと謎)良かったらまたメール下さい.

Lovers に入会させて頂きました. Lovers 会員の皆さん，よろしくお願いしますね.

==========================
——·[004 ローゼン] 1994/10/19 済 ——·
==========================

締め切りが　原稿上げろと　俺を呼ぶ……　（字余り）

とまあそーいうわけで、締め切り間近となった今でもまだ原稿を仕上げていない（それどころか出だしすら書いていない）のですが、それはさておき……

うおおおおーっ！ついに一太郎＆プリンタを買ったぞぉ！

っつーわけで、今我が目の前には、一太郎　Ｖｅｒ．５＆この９月に発売されたＣａｎｏｎのプリンタ「ＢＪＣ－４００Ｊ」があります。ハードディスクの容量もそこそこ（といってもＭＢ単位ですが）空いていますし、増設メモリも４ＭＢ積んでいます（うち２ＭＢは一太郎の使用に必要なメモリ）。これからは文書容量を気にせずに書くことができるというわけです。ただし……このプリンタは、今まで愛用してきた（そしてこれからもちょくちょくお世話になるであろう）ＯＡＳＹＳと比べて段違いにドットが荒いです。でもカラーなので許す。

ふっ、ニヤリ氏＆平岡"原稿を６倍（但し前回比）も持ち込むんじゃないぃ！"慎介氏よ、「このブルジョアめ！」と叫びたければ叫ぶがいい！はぁっはっはっ、この庶民階級め、この私の前におとなしく跪くのだぁ！

ビー

大変お聞き苦しいところがあった点を、深くお詫び申し上げます。

ともあれ、そろそろ入試シーズンが近づいてまいりました。高校３年生及びそれに準ずる方、さぞやお困りでしょう。と他人事のように書いている私も、いわゆる受験生だったりするわけで、どーやって乗り切ろうかとのーみそを少々使って考えていますが、まぁどうにかなるでしょう（ふっ、我ながら楽天家よのぅ……）。

それにしても、一太郎はよい（断定）。なんと言っても、同時に何個ものファイルを読み込んだままで編集できるのがよいです。例えば……一方でＳＷの原稿を書きつつ、ネタに息詰まったら平岡氏のＢＥＴＲＡＹＡＬの方に切り替えてコセコセとルーズリーフの文字を打ち込み、それに疲れるとＳＷの外伝の方へ……という芸当もできるわけ。問題点は……あるファイルをセーブし終わったあと思わずリセットを押してしまい、まだセーブしていない他のファイルのデータがパーになってしまうことがある……ということですか。当然経験していなければこんなことは書けないわけで、見事にこの前やってしまい、怒りに任せてハードディスクを叩こうかと思いましたが壊れるとやなのでやめ、代わりに机を蹴って夜中に一人呻いていました。

ところで、時期的にやはりそろそろ限界ですね。てなわけで、たぶん来年の三月ぐらいまで、ＳＷの方は休むことになるでしょう（前にもこんなことを書いた気がするなぁ……）。平岡氏も条件は同じ（受験を控えているとか、原稿をテキストファイルにしているのが私ことローゼンであるとか……／もっとも、彼が自分でＭＳＸと向かい合ってやる、というのなら話は別ですが）なので、これ幸いと（笑）休むことでしょう。

で、話を最初に戻しますが、原稿が全然できてません。はっはっは、どうしよー（苦笑）。某氏には前にばらしましたよねぇ……。その某氏さん、あれから一週間近くたっているのに、まだ手をつけてないんです（笑）。しかし！世の中、時が来れば何とかなるもんです！……とはいえ、いつかはやらなければならないのですから、そろそろやりましょうかねぇ……。話が途中で途切れたりしたら……お許しを。

と書いた翌日……もう既に、無理矢理仕上げていたりする（笑）。しかし、まぁひどいこと。話は相当無茶苦茶である。時間的都合上ご勘弁していただくということで、どーにか許してもらいたいもんです。「そんなの読みたくねーぞっ！」とおっしゃる方、どうぞ外伝の方をお読み下さい。はっきり言って、外伝の方がよっぽど面白いと自分では

==========================

<< Aleph コメント >>
おかしいですね。なぜか、途中で切れています。先号でもたしか、こんなことがありました。どちらも、最後にバックスラッシュで始まるコントロールコードのようなものがあるので、原因は特定の文字だと思われますが、ううむ。

ＳＷですが、やはり私が仕事を増やせば済むことですし、ディスクつき以外の時は本誌掲載にします。ということで、受験が済んだら、また戻ってきて下さい。

========================
——- [018 加ト] 1994/10/17 E-Mail ——-
========================

- 文章ではほんとうにお久しぶり[1]

加トでございます。

最近 Vern. はスタイルが流動的なのでおっかなびっくりになってしまい、投稿をためらってしまいました()。スタイルが試行錯誤というのも会としての新鮮さ、いきのよさを感じはしますがやはり投稿者としてはあるていど、「どんな感じで掲載するのか」が安定してくれればうれしいですね。それを前提にして描くことができますので。僕はそういう方が描きやすいです。

で、話は変わるんですが。

七月号で水瀬麻紀さんが僕の「紙はI.C. で決まり」発言に納得しかねているようなのでフォロー。

僕の経験なんてのは実に微微たるものでして、水瀬さんの自己紹介を見るにつけてもずっと水瀬さんのほうが経験豊かです。なにしろ僕は前のバージョンのI.C.の原稿用紙がどんなものだったかなんてまるで知らないんですから。使った紙の種類も少ない訳でして、そんなバックグラウンドから「I.C. で決まり」発言をした僕も「何だかなぁ」なヤツですけれど。

でもね、プロをやってはる先輩[2]のところにお手伝いに行ったときもやっぱり紙はI. C. だったし、僕の回りの偉大な？ 先輩方はみんなI.C. ユーザーなんです。実際、使ってみれば僕も「これがいい」と思えましたしね。

「コアデ企画の作ってる原稿用紙よりはずっといい」ぐらいに訂正しとこう（笑）。でも、最近のI.C. のはほんとうによいです。アートカラーに遜色なしですよ。いや、縁のめもりがミリ単位である分I.C. の方が使いやすく思えます。値段はといえば、アートカラーの方が安くてよいですが。 色を使うときには「高級水彩紙」というやつをもっぱら使ってます。キャンソンなんかがそうですね。しかし僕はホームズのファンなので「ワトソン」を使っています（笑）。それに、テクスチュア[3]がランダムなのでワトソンが好きです。キャンソンはテクスチュアパターンができあがっているような気がするので・・・ で、紙の「１３５kg」とかですが、そうなんですか。[4]あれは一連あたりの重さな訳ですね。知らなかったなぁ（苦笑）。知らないけど使ってましたね。これからもいろいろ教えていただけるとありがたいです。 ペンは、僕はゼブラの丸ペンがメインです。細い線でこまごま書き込むのがペン画としては好きなので。水瀬さんのおっしゃる通り、ニッコーの丸ペンはひっかかりやすいのでやめちゃいました（でもあの「硬さ」は気に入ってまして、本当に細い線を引くときなどには今でも使ってます）。G ペンとかは、大きな絵を描くときに使いますが普段はほとんど使いません。小さな原稿用紙使ってるので、太い線は嫌いなのです。それでも最近は髪の毛を勢いよく描くときに使ってみたりしてます。枠ひきにはステッドラーの「マルスマティック２」。いわゆるロットリング。の、0.6 です。.8 では小さな原稿用紙には太すぎる気がするので.6 なのです。あとこれまた最近ですが、0.13 という、恐ろしく細い線のロットも買いました。3000 円近くするのには参りましたが…。これは点描とか掛網など、いわゆる画面の「効果」用になっちゃいました。 ベタは、「ボスカ」の黒です。これがきれい。ほんとに。 髪の毛などのベタフラッシュには筆ペンを使いますが、ぺんてるのがよいようです。僕はくれ竹のを使ってますが。 トーンに関しては、水瀬さんの察した通り僕はI.C. がメインです（しかしなぜ分かるのだろう…）。砂、網、線、とにかくI.C. 。それでも少しは使い分けをしています。細かい段のグラデはレトラ。メインがI.C.、そして激しいガラのトーンはデリータ（笑）。I.C. のグラデーショントーンはひと昔前のは悪評高かったのですが、最近のワイド版になってからはかなりよいです。デリータのひどさは使ってみなければ分からないでしょう。あれはよくないです。でも「くだらないガラのトーンならデリータ」というのがうちの格言？ です。たしかにそうだと思います。 マクソンは、近くで手に入れられないので滅多に使わないです。人のところでお手伝いしたときぐらいでしょうか、使ったのは。でも逸話？ は多く、「どう貼ろうか」と切り取ったマクソントーンを原稿用紙の上でさまよわせているうちに貼り付いてしまい、取れなくなった・・・など、あります。とにかく接着力が強いです。あと、フィルムが比較的分厚い気がします。「しっかりした使い心地」を楽しむならマクソンでしょう。 あと、コミケで見つけた「DESIGN TONE 」というのはオススメ。いろんなパターンがあって、比較的安く（3 枚で1000 円）、また実用強度に達しているフィルムです。

---

[1]実はこのコメントの原形は七月の終わりに書いてたものです（苦笑）。そのまんまEMail で投稿するのを忘れてました。すこし時期はずれなのですが、七月号をひっぱり出して参照（するところは）していただけるとうれしい…かも。

[2]とはいえ、会員の方々が知っておられるようなメジャーなプロではない，と思います…。

[3]つまり、紙の表面のざらざらした感じのこと。紙によって微妙？ に様子が異なる。

[4]VERNET 七月号（Vol.10）の水瀬さんの投稿を参照のこと。

選んでいて楽しいトーンですね、これは。

カラー画材ですが、僕の持ってるのは水彩色鉛筆（24色）、スーベルのカレーパステル（48色）、リキテックスソフトタイプ（12色＋2色[5]）です。　カラーインクは高いので持ってないです。ですから使い方の説明なんかとてもできません。それに最近カラーインクの作品はあまりに「ありふれて」いるためにやろうとは思えないのです。それほどあつかいやすく発色にすぐれてはいます。しかし、「おもしろくない」。みんながみんなああいう色使いをする必要はないのだと僕は思っていますから。それに「粉っぽい」画材が好きなのです（リキテックスは違いますが）。ぼかしたりするときの粉っぽさがよいです。ブラシでやるのとはまた一風変わった感じになりますし。　ただ、印刷に出すことなどを考えると、カラーインクの発色は魅力的です。たいてい「きれいだな」って思えるカラー表紙はカラーインクで描かれていると思います（それでありふれているから「つまらない」「おもしろくない」と思うのですが）。

画材に関しても何だか水瀬さんには買いかぶられている感じですが（笑）、僕の方こそそんなに持ってないです。ま、持ってても使わない場合は多いでしょうし、多く持ってることとは別にたいした意味のないような気はしますね。ちゃんと、使いこなさないといけません。　で、経験に関しては、さっきも言いましたが水瀬さんの方がずっと豊富でして、僕などはまだまだ駆け出しですねー。ペンは苦手です。ほんとに。Aleph氏なんかは知っているはずですが僕は鉛筆でぼかしながら描く画法？　を大変気に入ってまして、ひたすらそれでイラスト描いてました。ペンで描き始めたのは大学の二回生になって某サークル（謎）[6]に入ってからです。ですから一年ちょっと（今ではもう半年ほどかな）です。ペンは今でも嫌いです（きっぱり）。それでも「うまく描こう」と思って頑張ってペン入れしてきましたし、最近ようやくペン入れの緊張感を楽しめるかな、という感じですが、そんな肩の凝るような描き方は性に合いません。ただ、コピーなり印刷なりに出そうと思うとくやしいながらペンやトーンを使わざるをえない。そんな感じです。　もちろん、ペン画にはペン画の魅力がある訳ですが。

やはりイラストを描くにあたって、一度は「実際の人間」をしっかり描いてみるのが大事かなという気がします。結構 CD のジャケットなんかかっこいいのでまねして描きました。B'Z の稲葉さんなんか、かっこいいじゃないですか。ねぇ？

ちなみに、僕が絵を描く上で多大に影響を受けたのはフーゴ・ハルという人物。これは知ってる人いるのだろうか？　日本人で本名は奥谷晴彦。J.H. ブレナンのファンタジー・ゲームブックやったことのある人なら分かるのではと思いますが・・・不思議な絵です。でもすごく訴えてくる物があります。本のイラストとはかくあるべきだと、僕は思います。で、最近ではけっこう身近な、アマチュアで活動してる人の影響を受けたりもしてますが。

• SUPERVERNET 企画について私見をば

個人的に会長と（EMail で）やりとりをしたりしたのですが、いまひとつこの企画の必然性が謎な加トです。ネタを求めて会員獲得に躍起になるのも結構ですが、今いる会員の中からもっと吸い出すところをうまく吸い出すことはできないのでしょうか？

何にしても、即売会で本を「売る」というのはなかなか大変なことなので（経験上）、今の VERN. の企画力や体裁、内容で即売会での人目を引きつけることができるか、ちょっと不安です（これが率直な所…）。考え直した方がいいのでは？　という気がします。

そうでなくても、何も事情が分からない会員に「某 X1 平○研○所」が「どう成功したのか」「なぜ成功したのか」を説明してほしいです（「有名かもしれません」なんて言われても、私にはちっとも分からないですし。）。それでもって、皆の賛同が得られるのなら皆でいろいろ企画を出し合って、本作りに入ったらどうですか？

長くなりますしとりあえずこのぐらいにしときます。では。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>

スタイルですが、何をやってもどっかからケチがつくので、どうも決定しづらくて困ります。これからも、細かい所は調整しながら、ということになるでしょう。

しかし、画材も奥が深いですね。私は本格的にやる気はないので、今の状態で満足しています。それと、やはりものすごくお金がかかりそうですね。どんなもんなんでしょ。

ＳＶですが、コミケについては、私にとっては未知の領域に近いので、何ともいえませんが、通販サークルに流す方は大丈夫でしょう。詳しくは、前の私の記事を読んで下さい。

[5] 後から追加購入した。

[6] 会費の件でもめて、加トはすでに辞めてしまっている。）

=====================
—— [035 TAKA] 1994/9/26 E-Mail ——
—————— 1994/9/26 E-Mail ——
—————— 1994/10/13 E-Mail ——
—————— 1994/10/19 E-Mail ——
—————— 1994/10/13 E-Mail ——
=====================

9/26，郵便局へ郵便物を出しに行った後，２限の授業を受けに校舎へ向かってい
た途中……

タレントの菊池麻衣子（知ってる人いるのかな？）をキャンパスで，見かけま
した．（彼女はうちの大学の学生）確か，私よりも学年が上のハズだから，
普通日吉キャンパスにはいないんだけどなぁ．まぁ，何かあったんでしょ．
（そりゃ，そうだ．）

彼女は売れてるとは言えないと思いますが，やっぱり実物はかわいかったで
す（結構美人）．同じ大学の学生として，ぜひ，頑張ってもらいたいと思い
ます．（東大卒の某タレントよりもね．しかし，いい大学を出てるからって
芸能界で売れる訳ではないんですね．当たり前だけど）

=====================

「貸して下さい！」

"ザナドゥ"のディスク版（MSX2）を持っている方，貸して下さい．私はいろいろ探し歩いて，やっとのことで中古を手に入れました．買った当初はちゃんと動いていたのですが，久しぶりに遊んでやろうと思って，電源を入れたところ……

タイトル画面が「ジャーン，ジャーン，…」と出た後，スペースキーを押したら，いつまで経ってもゲーム画面が出て来ない！何度，やってもまるでダメ．バックアップツールでバックアップを作ろうと思っても（コピーじゃないよ），マスターディスクを読みに行った切り，ピクリとも次の動作へ移らない．

DOS2 の CHKDSK コマンドで，ディスクを調べてみたら，５クラスタも壊れていました．
SECDUMP.COM なんかでディスクの中身を見ようとしても，壊れたとこを読もうとすると，ディスクを読んだ切り，止まってしまいました．

ということで，全く"ザナドゥ"で遊べなくなってしまいました．苦労して手に入れたのに…… どなたか，"ザナドゥ"のディスク版を持っていらっしゃる方，ぜひ私に貸して下さい．宛先は，VCMC のところまでです．もちろん，実費等は全てこちらで払います．どうか，よろしくお願い致します．

=====================

祝・ジャイアンツ リーグ優勝！

一時はどーなることかと思ったけど，やってくれました．最終戦はテレビにクギづけでした．いやー，ホント面白かった．全員よく頑張ったと思います．ということで，バンザイ！ バンザイ！ バンザーイ！

体育の日，横浜そごうに行ってきました．「ジャイアンツ優勝セール」をやってました．店内は，人，人，人，人，人，人！もうすごかったです．おまけに
「ジャーイアーンツ 止っめっられっなーい
ウォー ウォー ウォー ウォー
ファイヤー！」の曲がしばらく耳について離れなかった．（"ファイヤー"の部分は日テレの福澤ジャストミート朗アナの声）

さあ，後は日本シリーズだ．西武を倒して日本一だ！

愛知出身のジャイアンツ・ファンの TAKA でした．
（今回はあんまりネタがないです．レポートに追われてて．）

=====================

Aleph さんが「見たか?」と聞くもんだから，Oh!X11 月号の''てふてふらてふ''
のコーナーを見てみました．「今回は数式の書き方ね．俺だってこれくらい
出来るよ．ふふん．」 とか言いながら（半分ウソ），読んでいくうちに，
何かこの数式の書き方どこかで見たことがあるな，と思ったら… 案の定，
参考文献のところに''第２版 楽々 LaTeX''とあるじゃないですか．やっぱりね．

うちのガッコの先生の著書だからってわけじゃないですが，はっきり言って，
この本は LaTeX をやる人は買いでしょう．なんてたって，いろいろ出回ってる
本の中でも用例がかなり多い方ですからね．初心者でもこれをマネすれば，
絶対出来るようになります．後は，アスキーの''LaTeX''（LaTeX のマニュアルの
日本語版）を買えば，もうあなたも TeXnician！（ち

なみに私はまだ3分の1程度
しか使いこなせていません)

Aleph さん，こいつを買って勉強しましょ！そうすれば，私をオンラインマニュアル
(！？)にすることもないでしょう．そして，verbatim を卒業だ！

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

「買います」
"HALNOTE"を探しています．もし，売って下さる方がいらっしゃったら，VERNET 東京までご連絡下さい．こちらの希望価格は送料を含めて 3,500 円くらいまでならいいな，と思いますが，どうでしょうか．もちろん，「これでは安い！」と思われる方は，そちらの希望価を提示して下さい．できる限り，御希望に沿いたいと思います．複数の方がいらっしゃった場合は，マニュアル・箱等の有無，価格が低いという優先順位で決定させて頂きたいと思います．
多分来ないとは思いますが，みなさんよろしくお願いします．

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
まず、買いますは情報局に送って下さいね。しかたがないのでお手紙かーいた…じゃなくて、投稿一般部にのせました。

さて、今回の TAKA さんの投稿を見て下さい。いろんなサイズの文字や下線などが入っています。次回投稿分から、これらの修飾文字を皆さんも使えるようになります。詳しいことは、投稿一般部のどこかにあるもう一つの TAKA さんの記事に書いてありますので、よく読んで下さい。

ザナドゥですか。X1でやるといいかも。

<< taka interrupt >> ごめんなさい！修飾文字については，次々回からでお願いします．次号に修飾文字についての簡単な方法を載せたいと思っています．(それより，早くレポートを書けよな)

<< Aleph >>
なんてこった…。
それでは、詳しい解説は次回にまわすとして、簡単な解説をここでやっておきます。まず、修飾を使わない方は、これまで通り、スペースを使って整形して投稿して下さい。修飾を使いたい方は、安易なスペースは禁物です。
まず、どんなに改行しようとも、自動整形されます。
\\ が、強制改行コードです。
また、改行だけの何もない行を作ると、改行されて字下げされます。
この条件の元で、次のようなコマンドが使えます。

\begin{verbatim} … \end{verbatim}
(verbatim 環境：入力通りの出力をします。スペースを思い通りに空けたい時、この環境を使って下さい。修飾が全くない投稿は、全体をこの環境に入れています。)
\begin{center} … \end{center}
(センター環境：文章を行の真中に揃えて出力します。)
\underline{ … }
(アンダーライン：…を下線つきで出力します。)
文字種
{\tiny … } 小さい文字
{\scriptsize … } 少し小さい文字
{\bf … } 太字
{\Large … } 大きな字
{\Huge … } 巨大な字
{\sl … } 斜体
{\sf … } SanSerif 体
{\sc … } SMALLCAPS

(他にも他数あります。また、組合せが可能なものもあります。)

他にもまだまだありますが、今回はこれくらいにしておきましょう。ただ、この修飾文字を使う時は、数学系の記号（＜など）が使えなくなったりして、結構不便です。解決方法はありますので、詳しく知りたい方は、LaTeX の本や、Oh!X の LaTeX のコーナーなどを参照して下さい。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
―― [031 石川 KNJ] 1994/10/16 直 ――
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

ＳＴＡＲＴＳＴＡＲＴＳＴＡＲＴＳＴＡＲＴ

ディスクとＥ－ｍａｉｌだけの投稿になって、投稿できる人が少なくなってしまったのではないでしょうか。

ところで、「國府田マリ子」のファンが多い昨今ですが、私は「白鳥由里」がいいと思うのです。「Ｐ．

N リリア」さんも書いておられましたが、「白鳥由里」は可愛いと思うのです。「オヨネコブーニャン」、もとい、「とんでブーリン」というのの主人公をやってます。それから、「Ａｎａｓｔａｓｉａ」というアルバムもだしているので、ファン必聴。

意味の無い投稿だ。意味が無いので話題をかえて、

このサークルでも絵の事についてよく書かれたりしてますね。絵は本当に奥が深いですね。漫画はペン画ですが、難しいです。もっと勉強しなくては（ペン入れが苦手なんです）。絵を書いてる人はどうやって絵を学んだんでしょう。本などで学んだのでしょうか。だとすれば、どんな本がいいのでしょうか？私のお勧めは「創芸社」発行、「湖川友謙（こがわとものり）」著の、「アニメーション作画法」です。

「ボキャブラ天国」という、嫌な不愉快な番組がありますが、私は見てます。「ムフフ」があるからです。ああ、情けない。ところで「ムフフ」って誰が考えたのでしょう。でも「ボキャブラ天国」ってむかつきませんか？まったく理解できません。何をやってるんですか？

「Mマガ」のコーナーって「ログイン」にあったんですか。気がつきませんでした。では、「ナモ戸塚」や「ロンドン小林」、「ティラ三須」、「林ロロオ」に「もりけん」、それから「吉田哲馬」に「ジャン本田」他（敬称略）はどうしてるんですか？そういえば、私はMマガの「お笑い４コマ道場」に採用されたことがあります。

========================

<< Aleph コメント >>
確かに紙で投稿できれば、楽でいいかも知れません。しかし、ただでさえ殺人的な編集作業に、便箋やレポート用紙５枚１０枚の投稿を打ち込んでいては、それこそ死にます。石川 KNJ さん、打ち込みスタッフやってくれませんか？打ち込みスタッフさえいれば、紙投稿を復活できます。
<< taka says .... >> E-mail やディスクでの投稿は編集作業は軽減しますので，このままでは，やはり紙で投稿された方のは，掲載されにくくなってしまいますね．そんなことがないように私たちが頑張らなければ．(打ち込みもね)

======================
── [029 無双華] 1994/10/13 E-Mail ──
──────── 1994/10/13 E-Mail ──
======================

ども　無双華です。
最近、家の母は仕事柄（バスガイド）家を留守にすることが多いので、私が晩飯等の家事をしなければいけません。

大抵の物（煮物以外）はなんとか出来るのですが、キャベツの千切りだけは家族から不評です。どれだけがんばっても、５ mm が限度（笑）なんです。誰かコツを伝受してください～。頼みます。
（得に B un さん、まみむめもさんあたりお願いします）

刻んだキャベツは冷水に漬けるとシャキッとするらしいですね。

あと、林檎の皮はどうやって剝きます？私は４つに切ってから剝きます。みなさんはどうですか？まさか剝けないとか？！

今回も関係のない文ですみません。
========================

どうも　P．N．無双華です。
ひさしぶりに車を運転しました。
免許取ってから一度も乗ってないから．．．．半年ぶり？（笑）
よく事故らなかったなぁ。（＾ｏ＾）
半年も乗ってないと車感　全然覚えてません。
ほとんどカンで運転してた気がします。

にしても、４トントラックに追いかけられ（マジで怖い）たり、
追禁のところで、原チャのおばはんがトロトロと走ってて（ど真ん中）
イライラしたり、後ろからどやされたり、とまあいろいろありました。
無事に帰ってこれたのも日ごろの行ないがいいから．

♪　かも。

では、また。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
　りんごーりんごーそのまま食べるとあぶないよーで、皮を剝ぐわけですが、私は大抵電子レンジであっためて、皮が軟らかくなったらとっぱらって、バターをつけて食べてしまいます。生だと…やりませんね。ここは女性陣におまかせしましょう。
車だと、四方をトラックに囲まれると、恐いですね。友人の車で前後を挟まれたことはありますが。

<< taka's comment >>
　横浜に住んでると，車なんてものはあまり必要ないわけで，私は実家に帰った時にしか，車に乗ることが出来ません．実家に帰れば，車ばかり乗ってますね．実家は田舎で，約 10km の直線道路があって，そこを 100km 近くのスピードで走るのが好きです．（それも，軽で．車体が浮く感じがいいんだよね．／大ウソ．アブナイ，アブナイ．）
　あー，車欲しーよー！(あと，パソコンも．98 とか X680x0 とかサブノートとか…)

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
――- [027-1 時雨竜] 1994/10/19 着 ――-
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

1994.10.11 PM 10:25

　試験期間まっさいちゅー。だけど、ＶＥＲＮ．方面からＥＶＮにお手紙が来てるので、勉強の前に目を通してしまおう。うひゃあ、ローゼンさんって、凄い名字してるう。
　じゃなくって、質問があった２４賢人の残りについてなど、資料を請求して下さったので、ここにも簡単に書いてしまおう。

　まず、“光の盟主”と“闇の導師”は悪役としてストックしてあります。
　“月の神官”はＥＶＮの方で進行してるストーリーの主人公で、“風の守人”は読者投稿、“業火の魔女”はＧＵＲＰＳでプレイしてるストーリーのＰＣの一人、“剣の覇者”は未だ使用していない正義のキャラクターなのです。

　で、最後の一人、“雷”の賢人なんですが。
　……木野まこと大好き人間の、ＣＬＡＳＳＩＣ総責任者という人物の予約キャラなので誰も手が出せません。

　書くこと書いたし、さ、勉強、勉強。

－－－－－－－－

1994.10.13 PM　5:30

　試験終了！これからＣＬＡＳＳＩＣ第２回の原稿を打ち込みます。前回は文字数を考えてなかったので、その辺を心の課題としてみよう。

　（そして、７時間後。）
　というわけで、今回は横２６文字の縦５１行で２段組で１ページぴったしになるような構成にしてみましたです。うーん、なかなか速く仕上がったもんですな。

－－－－－－－－

1994.10.16 PM　9:20

　ただいま、家で対戦ゲーム大会が開かれておりますっ。メガドラで幽遊白書バトルロイヤル、ネオジオでＫＯＦ９４と、騒がしいったらありゃしませんっ！
　怖いから電気代のことは考えないようにしよう……。

　では、またお会いしましょー。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
　というわけで、今回からＣＬＡＳＳＩＣはコーナー化されました。やったね！
願わくば、絵などつけてカッコ良く…。

　電気代ですか。電話代よりましでしょう。（爆謎）
私なんて、大阪と（ピー）時間、東京と（ピー）時間、岐阜と（ピー）時間しゃべっちゃいましたからねぇ。それに比べて、インターネットの phone ときたら。
（ただほど安いものはない）
<< taka's comment >>
　EVN さんには，いつもお世話になってます．（前にもこんなこと言ったか？）ところで，I love(←ホントはハート) MSX！ はどうなりました？(せかすバカ)

========================
—— [037 TYLIB] 1994/10/6 済 ——
========================

［ＣＤ－ＲＯＭを買う］

６月に「ＣＤ－ＲＯＭ」を買いました。緑電子のＣＸＡ－４５０という３倍速のタイプです。今では４倍速のタイプが安くて沢山出回っておりますが、当時はこれでも…。叱叱
３倍速も２機種しか出ていなかったから、最新バリバリだったのに、今じゃたたき売りのひとつとなってしまいました。

あと６８用のデバイスドライバとＳＸ－ＷＩＮＤＯW用のフォトＣＧ用のソフトを買い込み、使っています。でもＳＸ－ＷＩＮＤＯWは３．１があっても使ってません。

たしかに３倍速は早いです。最近は計測技研のフリーソフトコレクション２なるものを買って、フリーソフトの補充をしています。クイックタイムやＡＶＩファイルももちろん再生できるフリーウェアを入手してあります。しかしまだドライバーが腐っています。
バージョンアップの案内がきているが、コーヒーをこぼしてしまったので、どうしようか迷ってたりする。

認識できないＣＤ－ＲＯＭが多々あります。タウンズ用はＯＫです。目的のアリスの館、アリスの館２、ランス４、を全て読めました。（ＣＧだけアリスローダーで取れる）
ランス４は９８用だとＨＤＤのみでしかもローダー対策でＣＧにパレットが入っていないんで急きょタウンズ用を買ってきた。６８には出さんらしい。
ランス４だけはパレットテーブル１６番目を白にしないとだめだけど、アセンブラで１０行足らずのプログラムでカバーしました。しかし、Ｄｒ．ＳＴＯＰ！なんかのＣＧが無修正で入っているなんて、タウンズはなんて無法地帯なんだー！！。

ＤＩをお使いですか…。私はＦＵをメインに使っています。こいつはとても便利です。
しかし、こいつが最近やってはいけないことをしでかしてくれまして…。ＦＵを使ってＣＤ－ＲＯＭからファイルをコピーすると、ＨＤＤにめちゃくちゃなファイルを作ってしまい、消す処理を行ったら、ＨＤＤの大半のデータ、ソース、システムを削除してしまいました。（ＦＵがＣＤ－ＲＯＭに正式に対応していない）

バックアップはＭＯが在りながら取っていません。バックアップに使うほど余裕がないほどにコミケやパソケットのソフトやＣＧが毎月増えています。しかし、フリーウェアはコワイです。でも今でもＦＵを使っています。このように使うと壊れるとか、作者の人にメールを送れば良くなっていくのでしょうが、なにせ通信していない。あと、市販のＦＰは確実に大容量のＨＤＤを破壊します。これも昔、経験しました。一つのディレクトリにファイルを９９ファイル以上書き込むと、ＤＯＳがＦＡＴを勝手に追加して管理してくれるのですが、追加された部分が読めないのです。さらにその状態でソートして書き込むと追加された部分はカットされてしまいます。ＦＰは使わないことをお勧めします。
ＭＩＮＴはＳＴＦのＮＥWバージョンの様ですが、フリーウェアが揃っていないとまともに使えません。

最後にバックアップは取るようにしましょう。おかげで、ＯＳのバージョンアップと、ＨＤＤの掃除が出来てしまった。かわりに代償に多くの犠牲を払ってしまった。

テキスト画面をＭＡＧで保管するＴＭＡＧ、８００ライン用のＴＭＡＧ８００、愛です系列のゲームＣＧのＧＰＣファイルローダー、やその他、非公開の自作ツールやらフリーソフトが…。ここでなぜ、テキスト画面をＭＡＧで保管するか？と言うと、６８はやたらテキスト画面にＣＧを置くのです。９８などからの移植ものは、ドット比率やらの関係でそうなったみたい。あと、リセットしてもＣＧを残さずに起動できるためらしい。

［６８のメモリをＭＡＸに増設！？］

これも６月ですが、Ｘｓｉｍｍ１０をツクモで０Ｍ

で買い、６０ｎｓのＳＩＭＭを大須で探し回り、１０ＭＢ付けました。全てパニックデータとマルチワープロとマチエールが悪いんだ。しかし、ＡＣＥの拡張スロットは…。

同日、中古の横置きの拡張Ｉ／ＯＢＯＸを買いました。そう、ＰＲＯのことです。早速１７．５ＭＨｚにクロックアップして内部の２ＭＢのメモリも高速のタイプに変更。あの幻の１２．５ＭＨｚのＤＭＡを闇ルートから入手、交換する。ＳＣＳＩの起動限界を１８ＭＨｚと確認できる。

ＰＡＮＩＣもＳｉＶもＭＭＶＰらくらく操作。いやー、メモリーっていいですね。あとはマーキュリーユニットの回路図がフリコレ２のＣＤ－ＲＯＭに入っていたんで、暇があれば作ろうと思う。

ここで言っておきますが、私は決してお金持ちではありません。これらの６月の買い物は、過去２年間の血と汗と涙の決勝です。（パチンコさまさま）

涙は私、タバコが嫌いでして。だから決死の覚悟で短期決戦タイプ。　最近はＣＤダブルラジカセをもらったり、ＳＦＣのゲームをもらっています。またこつこつと貯めていかなくては…。しかし、これだけあれば、９８をとっくに買えていたと思うのだが、結果はのちの歴史か判断してくれます。（すんません。今晩観たガンバスターがなつかしくて）

［ＬＤ　ＨＯＴＮＯＷ］

マクロス・プラス、逮捕しちゃうぞ！、嘆きの健康優良児を買う。逮捕しちゃうぞ！が一番良かったと思う。原作は観ていませんのですが、音も映像も綺麗です。おすすめ。

ちなみにキャラバンのｔｕｄａｙを岐阜まで見にいってしまった。（ペーパームーン）いまのサイノス（β）を売って買おうかとおもうほどに衝撃を受けた。そういえば今年の１１月に車検だった事を思い出してしまった。タイヤも替えてやらなくてはならない。ＳＳＰのＣＤチェンジャーもちょっと飛ぶようになったし。

おっと、随分と脱線してしまったが、次は幽遊白書の上巻下巻のＬＤとＴＶのＢＯＸが５つに分割して出るとのことで、こいつも予約してしまう。（後先考えていない奴です）

青空航空少女隊だったっけ？こいつも期待している。

［アニメに対する嘆き（オリジナル含む）］

最近アニメ雑誌のせいで先に内容が判ってしまうと、とてもたるくなることに気づく。ただ、本をみて想像していた内容とやっぱり同じで「なんだやっぱり」となるアニメにも原因の一つかも。また、主題歌に出てくるアニメのシーンで登場人物の人間関係、例えば婦警さんが相棒と出会う前の話なのに、（観ていない人すみません）最初の主題歌の中ですでに相棒とパトカーに乗って出てきてしまうと、内容に入っても、自分を取り締まった婦警さんが相棒となって驚く展開が、間の過程より先に判ってしまっているわけで、観ている側に驚きや感激を与えることができないのではないか？制作者側にも少し考えて作って欲しいところがあると思う。

みなさんはどのように思っているのでしょうか？

（ほとんど同人誌やアニメ誌の内容になってしまった）

［ＭＳＸマガジン休刊！？］

とうとう、この日が決まってしまったのですね。寂しい限りです。

［ＲＧＢ回路の追加改造］

ＳＦＣとＤＵＯ－ＲをＲＧＢ１５ピン端子をつける改造をしています。ＳＦＣは既につけてあったのですが、色が暗かったのでもう一度回路を見直ししてやった。とりあえず成功したので、ＤＵＯ－Ｒも同じ回路を追加したのだが、同期信号が３１ＫＨｚで出てしまったりと少々難があり、現在、再度挑戦中。ＭＳＸ２の１５ピンＲＧＢ端子も現在暗いの

で、変更する予定でいる。たぶん今回のＳＦＣと同じ回路でいけると思うのだが。
（回路はまったくオリジナルです）

希望があれば、回路図をあげます。ただしＩＣの配置図なんてものは作っていません。
自信があれば…。

［ＧＡＭＥ評価］

６８のクィーンオブデュエリスト外伝＋α
（長いよー）、餓狼伝説スペシャル、Ｍｒ．ＤＯ！、同人のＳ．Ａ．２、９８のクリィミーマミなどを買う。

対戦ものは余りやらないのでパス。Ｍｒ．ＤＯ！はちょっとスティックの反応が悪いが
なかなか忠実である。タイムパイロットとタイムパイロット８４が出ないかなー。
同人のＳ．Ａ．２というこのソフト、大須のドルフィン２Ｆで売っていたのだが、ＣＧ
だけ欲しい人は９８用でなく、６８用を勧める。拡張子がブランクになったＭＡＧファイ
ルでした。モザイクの無いＣＧがこれまた隠したつもり？と思えるほど簡単に見られる。
９８用はオリジナルフォーマットのデータです。

クリィミーマミ。このソフト、９８が無くても買ってきてしまうものです。別に付いて
いる限定プレミアムＣＤが欲しかったわけでもなく、ただ欲しかったのです。マニアとい
うか、収集家というか…ＣＤは既に廃盤も全て全部持ってたりする。で、どうしたかとい
うと、一端はＦＤを見たのですが、ＬＨＡで圧縮してある。展開しても絵が観られない。
９８ユーザーの所に行ってマシンを借り、インストーラーでＣＧが呼び出せることを突き
止め、バッチファイルですべてのＣＧをＭＡＧにしてめでたしめでたし。実際に動作も確
認しましたが、マニア向けですね。やっぱり。評価は割れるところでしょう。

ＭＳＸは花のももこ組を雑誌で当てた友人から貰う。へんなパッケージである。前作の
麻雀刺客もこんなパッケージだったことを思い出す。しかし、ドライブいじめなソフトで
ある。

ＤＵＯ－Ｒ用にパチスロ美少女ぎゃんぶらぁとＰ２Ｐ３カスタムを買ってくる。どうも
こういった麻雀やらスロットマシンのゲームがたまっている。ヴァリスを全て集めたけど
全然やらない。なぜだろう。（やらんのならなぜ買うのかと聞かれそうである）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
FU 頂きました。どうもありがとうございます。早速、使わせて頂きます。それから、PANIC の怪しいデータ、どうもありがとうございました。早速、数人はめさせて頂きました（ニヤリ）。ところで、SiVってなんですか？
餓狼 SP はもえましたね。KOF94 も、魔法さんを信じて待ちましょう。
<< taka's comment >>
休刊してしまうのは，Ｍマガじゃなくて，Ｍ・FAN でしょう．（挙げ足とるヤツ／あー，俺ってやなヤツ！）
FU やら，PANIC やら…一体何なの？何なの？私は，PANIX なら知ってますけど．あー，PC-UNIX やりたい！（←無視してやって下さい．これぱっか）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
—— [052-1 白木雄介ＭＴ] 1994/10/1 着 ——
———————— 1994/10/19 着 ——
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

お久しぶりです。数カ月間会費を滞納してしまいすみません。
という訳で前回の訂正から・・・ＺＡＰの意味ですが、私の書いたことは全くの間違いであると判明、ライトハウス最新版等にはちゃんと載っているので確かめてください（家のは第４６刷）
あとおすすめする本のところでも・・・正確には「やさしい人物画」です。
夏コミレポート！！
まず、うちのサークルの状況の説明、今回は２サークル送ったんだけど２つとも落ちました。数が多かったからねぇ（１６０００／３２０００）某大手でさえも、だけど他のＭＳＸサークルは結構受かっていたりする。ダミーなサークルでさえも・・・
共同購入チームに入れば、チケットは手に入ったのですが今回は資金面が苦しかったので余り意味がないのでやめました（チームの代表者はＴＩＭで働いているらしい（笑）Ｍ－ＦＡＮじゃないよ）

1日目・・・前日、晴海で徹夜するという間抜けなことを興味本意でやりました。C館には入れたけど待つのは辛い、一人でやるもんじゃないです（注：多人数でやるものでもありません！！）暑さがこたえます。横の姿勢であれば、大抵眠れるのですが今回だけはだめでした。「ゆうけっと」なる団体が外部に対し宣伝を行っているのを横目で見ながら待ちました。

入場後・・・うたたね氏のサークルに並ぶ、がっ！！辛い！！家で寝て来るべきであった。と考えながら、救護室行き、数時間横になるが、寝られず帰るはめに（救護室前にはスタッフをやっているねぎたま氏が・・・）とほほ・・・なにも買わなかったのでした。

二日目・・・前日を反省し始発で行く・・・今日は大丈夫だぞっと、うたたね氏のサークルへ行くが売り切れ。（目的は「かがみのくに」だったのに）後は買ったからいいけどね（私の買いたい本は一日目が殆どだった）

ねぎたま氏のサークルで後輩と待ち合わせたが来ない。待っている間にコミケが終り。ねぎたま氏のサークルの共同購入の集計を手伝う・・・9：00になり渋谷に繰り出しデニ屋で打ち上げをし帰路につく

総評・・・今回暑さにやられた人が多かったようです。知人のこの道1x年の猛者さんも救護室行きだったらしいですから、後、徹夜はいけません

用語解説

ＴＩＭ　ＴｏｋｕｍａＩｎｔｅｒＭｅｄｉａの略

ねぎたま氏　私の先輩、某D社のアルバイトグラフィッカー（レッド　とかとか）

かがみのくに　かがみあきら追悼本

デニ屋　デニーズ

チケット　いわずと知れたサークルチケット、これがあると簡単には入れる、近頃ダフ屋がいるみたい。偽造券もあり今年は特に巧妙なのが出回ったらしい。コミケの後、ハムフェアに行ったがそこで前述したダミーサークルが配っていた（怒りを隠せぬMT）

終

Ｖｏｌ．１１の感想

ばんちょＳＡＭＡ　ＳＭＸ：ＳＭＣだったら凄い！（笑）笑っちゃいけないかも

時雨竜ＳＡＭＡ　渋谷バトルテック：２０００円払わずとも５００円で１ゲーム毎出来るらしいが店員の態度によりけりらしい（８．１にはサービスで１００円だったがいけなくて悲しかった）ちなみにしまづどんき氏がよく来るみたいである

Ａｌｅｐｈサマ　コミケで売るのはグーですよ。ＶーＮＥＴぐらいの内容なら結構動くと思います。

終

ネタがないのでこのへんで・・・白木雄介MTでした

（ユースMTでも可）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

今週の題目（といって毎週書いている訳ではない）

○渋谷バトルテックセンターに関する細かな情報

○マンダラーズナイトレポート

●渋谷バトルテックセンターに関する細かな情報（ドクタージーカンスの方）

横にワルキューレの伝説とフェリオスが入りました。両方ともイージーモードですので、当時解けなかった人で近くによく来るという人は行くといいかもしれません。ちなみに入れた人は基盤屋にして最強のバトルテックプレイヤーの異名を持つさるかた。

●マンダラーズナイトレポート

えっと、渋谷まんだらけが主催するコスプレを中心としたイベントが昨日（１０・１６）行われまして、行って来ましたのでレポートをお届けしたいと思います。

そもそも、チケットが手に入り早く入れる予定だったのですが、その担当者が滅び状態で家にはいなく、連絡がつかなかったのでただ入りができる時間（８：００）に入ることになりました。会場では舞台の上でコスプレーヤーが踊っています。話に依るとちょっと前までCDデ゛ウ゛ューをするという「ロビン」がいたようです。スピーカーが大轟音を鳴らしています。舞台の上に司会が二人「グーハー」をやっています。結構手慣れた司会だったので、どっかから連れて来たのではないかと思いましたが店員の「要さん」だったようです。結局、コスプレして来たら楽しいイベントのようです。最後にコスプレコンテストの優勝者を発表してお開きになりました。ちなみに冬コミには友人（＊＊レル）がFSSのコスプレをするというので私も「シャフト」をやろうかなと思います（あくまで予定）。

用語解説

ロビン　原宿等にうろついている「ロリータ」といわれる格好した女性　近頃、サブカル系の雑誌等に登場

グーハー　グーデリアン＆ハイネル　アニメ「サイバーフォーミュラ」のキャラクター

要さん　「かなめ」と読む、まんだらけに於て男性で人気1位のコスプレ店員 五番の人

＊＊レル　ＤＦＣにいた人なら知っている？新和でアルバイト（ぼらんてぃあともいう？）をしていたらしい

シャフト　ＦＳＳ６巻参照

あれれ、今月はコンピュータのことがまるっきり書いていない。次は電脳未来展にいこうかな
　　ＢＹ近頃、友人知人が流浪の民で連絡がつかない白木雄介ＭＴ

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
うわー。白木雄介ＭＴさんの生活環境は、なんか、SF 小説に出てくる近未来みたいですね。（注：アレフはわけの分からない横文字がならんでいると、勝手に意味をつけて理解したふりをするので注意。／爆笑）さすが世界の中心東京って所ですか。やはり、せっかく日本人に生まれたのだから、東京に住まないと損だって気もしますね。

とりあえず、SV が早いうちに出るなら、白木雄介ＭＴさんのサークルにお願いすると思いますので、その際はよろしくお願いします。でも、事がそううまく進むとはとても…（後略）

<< taka's comment >>
白木さんだけじゃなくて，他の方もそうなんですが，私の知識や理解を超えていて，もうとにかく「スゴイですね(長嶋監督の口調で)」，というしかありません．

私がコメントを入れるなんて，おこがましい…

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
—— [035 TAKA] 1994/10/24 E-Mail ——
——————1994/10/24 E-Mail ——
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

念願の MSX2 テクハンを手に入れました

私TAKA は，ついに，とうとう，at last(この言い回し，前にも使ったことがあるな．)，MSX2 テクハンを手に入れました．

思えば，神田の古本屋を探し回ること，十数件．どこにも全く置いてありませんでした． M.K Book#19 で，秋葉原ブックタワーにある，という情報を得て行ってみても，もうすでに誰かが手に入れてしまった様子．さらに，同誌にあった「MSX2 テクハン売ります」の記事の方に連絡をしても，「別の方に…」という連絡が．

あぁ，MSX2 テクハンよ．なぜに手に入らないのか…(そりゃお前が出てる時に買わなかったからだよ．／あの頃は小遣いが少なくて買えなかったんだよ．←言い訳) そう思っていたあの頃(そんなに昔じゃないが)．

久しぶりに Internet のニュースを見たら… なんと，MSX2 テクハンが売りに出てるではないくゎ！もうこりゃ送るしかない！ダメもとで，E-mail を出しました．そうして，２週間が過ぎていった…

ログインすると，“You have new mail” と表示され，早速 Emacs(エディタね) を立ちあげて，メールを読む．すると，「あなたに決定しました」というメッセージが，私の目に飛び込んできました(飛び込んでくる訳ないだろ)．もう，有頂天！！

そして，代金を送り，今日無事受け取った訳です(この間も結構時間が経ってますが，その辺は省略．／何だそりゃ)．

もうとにかく，うれしいです．念願の本を手に入れることができたのですから．(他にもまとめて買いました．今じゃ，絶対手に入らない本も買いました．個人的には貴重だと思ってる．)

これからは，こまめにニュースをチェックしなくちゃダメだな．でも，欲しいものばかりだったら，金がなくなるか(いつもないけど)．ちなみに，X1 関係の本も別の方からですが，やはりニュース上で手に入れました．

あぁ，MSX2 テクハン．大事に使わせてもらいまーす．(←バカ／今回はドキュメンタリー・タッチでいってみました．ウソ TM)

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

今日は，学校に来てないようですね．土曜日徹夜でおいちょかぶをやって，ぶっ倒れたな？(推測／からだ大切にしろよ)

((INT Aleph: あたり。／爆笑))

昨日(10/23) のパソケット秋祭りで，SYNTAX さんに混じって(M.K さんも来てました．探偵倶楽部の最新バージョンをもらいました．まだオープニングくらいだけですが，かなりいい出来．完成が楽しみ．／これバラしたらヤバいかな？ M.K さんゴメン！) VER-NET の入会案内書をバラまいてきました．

どちらかと言うと，とりあえずもらっとくか，ってな感じでしたが，１人 MSXSWORD に興味のある人がいて，「どうしたら手に入りますか？」と質問されたので，「うちに入会してもらえれば，実費でお配り

します. 」と答えてやりました(これで，入会してくれたらいいな？).

まあ，とにかく用意した30枚全部バラまきました. 1人でもいいから，誰か入会してくれるといいな. Alephさん，パソケに出たいのなら，冊子もいいですが，ツールでもゲームでもいいので何か作りましょうよ. (Veを完成させたりしてさ. ／自分はプログラム組めないくせに) 東京のパソケなら私が売り子をしますから.

何か，ずれちゃった感じですが，パソケでVERNETの入会案内書をバラまきました，という報告でした.
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

<< Aleph コメント >>
テクハン入手、おめでとうございます。ニューズグループを覗いていると、結構掘り出し物があって、良いです。

関係ないですが、インターネットでX-Windowしてる人に、おせっかいなご注意です。

シェルのサーチパスの指定で、はじめに
setenv PATH.
としている方、ただちに'.'を除去しましょう。そのままでは、トロイの木馬に引っかかってしまい、クラッカーの餌食です。'.'は、foreach DIR{ の一番最後にもっていきましょう。
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

今回の投稿一般部はこれでおしまいです。前回の手書きの保留分ですが、絶対に掲載して欲しい！という方は手紙を下さい。とりあえず、無期保留（つまり没）します。

一般部編集終了：１９９４／１０／２１

［［投稿一般部で美しく見せるには］］
by Aleph

今のところ、編集の時、投稿一般部の改行位置の編集は行っていません。

（今回、対談ＭＩＬＫ世紀とＢＥＴＲＡＹＡＬについて、この殺人的な改行位置編集を行いました。合わせて６時間かかっています。）

そこで、投稿一般部で変な位置で改行されたりしない為には、ちょっとした工夫が必要になってきます。

（１）全く改行しない
この方法がベストです。あとはLaTeXが勝手に整形してくれます。もちろん、切りたいところは改行しましょう。
（２）桁数を合わせて投稿
図などを入れたい場合、無理にでも桁数を合わせたい場合があります。そういう場合、１行を全角２４文字に整形して投稿して下さい。
（３）半角文字を使わない
半角カナはもちろんですが、半角の英文字も型崩れの原因となります。半角の英文字は、実際には全角の半分よりも大きなサイズで出力されます。また、途中で自動改行されません。

また、LaTeXのコマンドで文字サイズ等をかえる時も注意して下さい。

さて、今回の投稿一般部の文字は前回より１ｐｔだけ大きくしたのですが、どうでしょうか。連載投稿部の文字サイズが前回の投稿一般部のサイズです。比べてみて下さい

次回投稿一般部、〆切りは１２／１０（郵便）、
１２／１１（E-Mail）
です。
次回は２周年特大号です。特大の投稿をお待ちしています。

SLAYERS

こんにちは一♡" 最近ごぶさたしていた まみむめもです。SF(シャイニング・フォース)の小説は…… うーん……いつ日の目を見ることやら……♪ ゴメンなさい

受験生の 平岡君・ローゼン君は 頑張って(?)いるのにねえ……(今年受験生の諸君、学業の方も頑張りたまへよ)

というわけで(話題変換)、 まみむめもの今月のおすすめの一冊!

富士見書房から出版の『スレイヤーズ!』本編①~⑧と同書の『すぺしゃる』①~⑤(……おすすめの13冊ということになるが……)盗賊いぢめが趣味の端から見ていりゃ笑えるが友達にはなりたくない天才魔道士リナ・インバースと脳みそがスライムの剣士ガウリイ、他とにかく特色豊かな人達がゾロゾロ登上する小説っす。

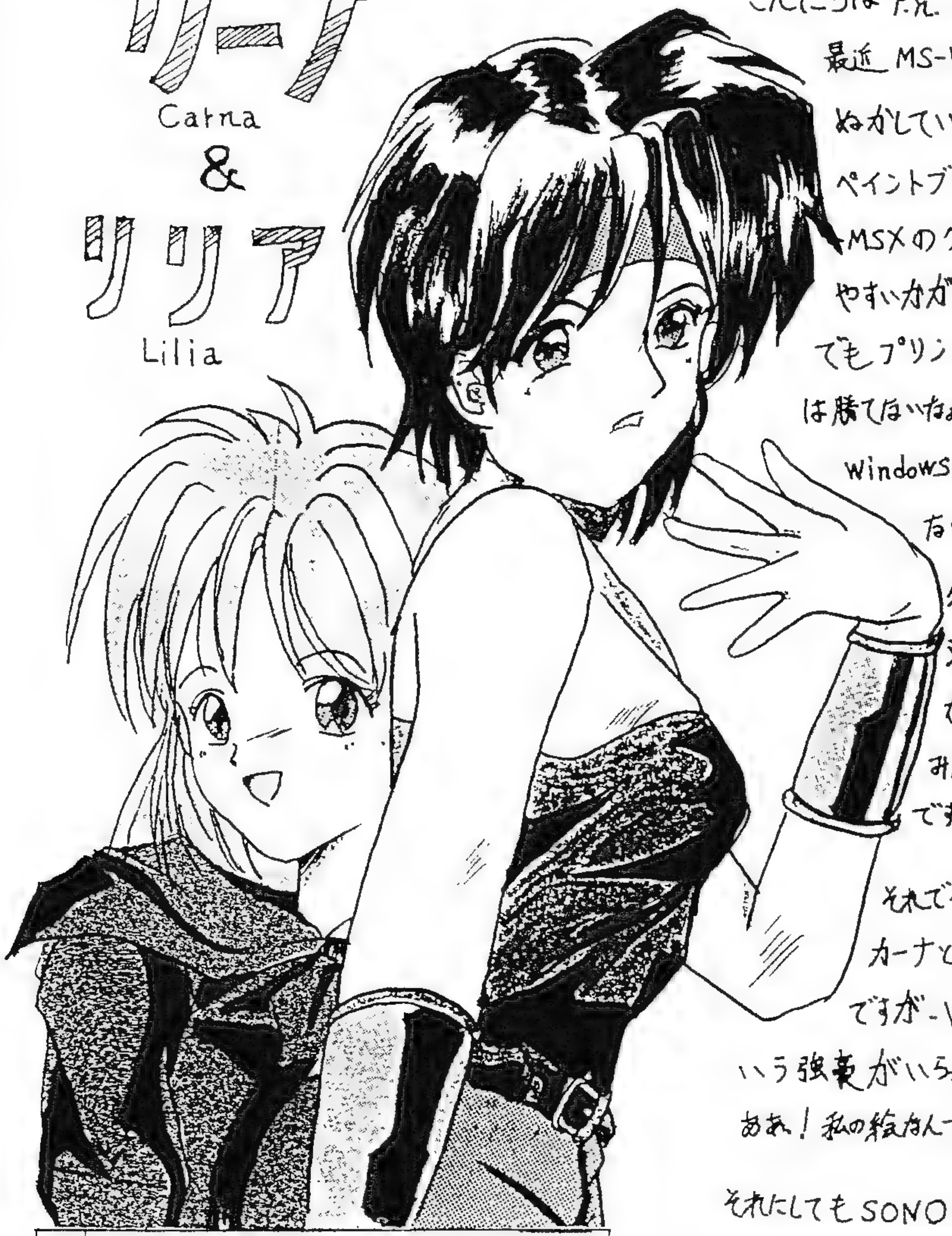
暇のある人はぜひ読んでみて下さい。

ただし……笑いすぎにご注意のことを……

ちなみに……
PC98と
スーパーファミコンで
ゲーム化されてます。
ついこの前C.M.
されてましたね

なにか宣伝しない
ではいられない
奴の
(1006)まみむめも

カーナ
Carna
&
リリア
Lilia



こんにちは P.N. リリアというものです。
最近 MS-Windows にうつつをぬかしているのですがどうもあのペイントブラシは使いにくいです。MSXのグラフィックがどれだけやりやすいかがわかるソフトです(笑)
でもプリントアウトはペイントブラシには勝てないなぁ。うちのプリンターはあのWindowsでしかカラープリントできないNOCの某プリンターです。
失敗したなぁ エロソ〇のマッハジェットカラー720dpiが欲しかったなぁと思いますが…
みなさん インクジェットはいいですよ。(余計なことを…)

それで今回は イース4から カーナとリリアを描いたわけですが、VERNETには加ト(ち)さんという強豪がいらっしゃるわけですが…
ああ！私の絵なんて笑いものだ(泣)

それにしてもSONOのプレイステーションとかセ〇のサ〇ーンなどがものすごいもり上がっているのにPC-〇Xはなんなんでしょう
NEOはどうもPC9821に力を入れすぎているみたいだし…それにしても外付ハードディスクもっと安くしてよ〜 話がまとまらずおしまい

1994 10 . 13 P.N リリア

Comment by Aleph @ VERN #12.

なぜか fvwm の装飾が施されたコメントです。
MSXって、ドットが粗い分CG描くのが楽なんですよね。私も初めて98でCGを描いた時、それを実感しました。インクジェット、いいなぁ、でも、学校でレーザープリンタを私物化してるから、まぁいっか。(笑)
しかし、こうやって書くとコメントもかっこがつきますね。 (Aleph)

BETRAYAL 第10回
第三話　崩壊　その3

「あの、どうもありがとうございました。」
　剣を抱きしめた少女が、カイの後ろ姿に向かって頭を下げた。盗賊の1人がカリオスの部下に肺を傷つけられて、口から血を吐いていたのを手当していた。とりあえず止血はしたが、このままでは間違いなく助からないだろう。
「あ、あの・・・」
　少女が、再びカイに声をかけた。しかし、それでもカイは返事をしない。
　今、カイと少女と3人の盗賊は9人のクール城の兵士を倒し、その近くの森に隠れていた。
　5人は一刻も早くこの場から去りたかったのだが、1人が大怪我をしたため、動くに動けない。また、カイと少女はまったくの無傷なのだが、残る2人の盗賊も重傷とまではいかないとはいえ、体を十分に動かすことができなかった。
「お主の名を教えてくれぬか？」
　盗賊の内の1人でそろそろ初老の域にさしかかろうとしている男がカイに話しかけてきた。この男は下半身に4カ所の傷を受けており、走ることができなかった。
　カイは、初老の男の傷を見てから、自分の名を言い、昔は用心棒をやっていたことを告げた。
「用心棒？！それでしたら、我々の護衛をしてくれませんか？お金でしたらちゃんとお支払い致しますので。」
　少女がカイの正面に立って、あまりにも唐突なことを言ってきた。
　カイは軽く目を閉じた。この少女に呆れ返っているのだ。
「お姫さん。あんたがどれだけ偉いか知らねェけど、自分の命ぐらい自分で守れよ」
　少女と3人の盗賊はギョッとした。カイの指摘が、あまりにも性格に的をついていたからだ。
　この少女は明らかにどこかの国の姫だった。美人だし、気品もある。部下、いやお供の者もいる。そして、何より自分の命は他人に守ってもらう。条件は揃っていた。
　カイはその最後の条件が気に入らなかった。自分の故郷であるエルシアの町に帰ってくるまで、彼はレイ城の城下町で用心棒をしていた。その時の主な仕事は、色々な人の護衛だった。雇い主は様々だったが、階級が上に行けば行く程、相手の態度は傲慢になり、自分達に対する態度がそっけなくなっている。カイはそんな世界にいい加減嫌気がさしてきた。そのため、用心棒をやめ、故郷に帰ったのだった。
　そうした事も忘れかけていた。だが、自分に力がないのにその身分を利用して他人に命を守らせる人物を久しぶりに目にした。そして、久しぶりに怒りを沸き上がらせたのだった。
「ぶ、無礼な！」
　それは、3人の盗賊の中で最も若い男だった。最も若いと言っても、カイよりは10歳ほど年上のように思えた。
　その男が、自分達が命を懸けて守っている少女が侮辱されたことに怒声を上げたのだ。
「この役目は姫にしかできないのだ。我々だってできることなら、姫を危険な目に合わせたくなかった。」
　何だか裏がありそうだな。カイは思った。
「カイ！」
　森の奥からカイを呼ぶ声が聞こえてきた。声の主はレイクだった。カイに頼まれてこの森の偵察を行っていたのだ。
「ダメだ！もう、この森には1000人ぐらいの兵士がいるんじゃないかな」
　その言葉に一同は皆絶句した。レイクの言葉には明らかに誇張があった。だが、レイクは、この森の中で少なくとも2、300の兵士を見かけており、1000人ぐらいはいてもおかしくないと思ったのだ。
―それがよっぽど大切なんだろうな―
　カイの視線は、姫と呼ばれている少女が抱えている剣に向けられた。
――体、この剣は何なんだ？―
　これがカイの最大の疑問だった。どう考えても奇妙なのである。
　仮にも姫と呼ばれる人物が直々に剣を盗みに入った。それもたった3人の護衛で、クール城という名の巨大な要塞にである。しかも、盗まれた剣を取り戻すための追手は1000人近くもいるとのことだ。
　カイの思考にも限界があったので、いくら考えても結論はでなかった。
「大丈夫です。何人で取り返しにこようと、私と私の母以外はこの剣に触れることもできません。」
　少女が言い終わるか言い終わらないかのうちに事は起こった。少女の発言はカイの行動によって否定されたのだ。
「あっ！」
　少女が軽い悲鳴を上げた。少女と少女の母以外は触れることもできない。そう言ったそばから、カイがこの剣の柄を掴んだのだ。
「ま、こんなことだろうと思ったよ。こいつはレイクの剣と同じで真の持ち主以外には扱えないってだけだ。後は問題ないんだよ」
　カイは鞘に収まったままの剣を両手で振り上げた。普通の剣、たとえばカイが所有する剣などとの差は特には感じられなかった。
「たぶん、オレには抜くことができないよ」
　カイが剣を抜こうと試みた。力任せに思いっきり柄を引っ張ってみる。予定では、びくともしないはずな

っだ。だが、予定が大きく狂ってしまった。抜けないはずの剣が抜けたのだ。
カイは大きくバランスを崩してしまい、地面にしりもちをついた。
「そんなバカな！」
盗賊の中で最も若い男が叫び声を上げて、カイが持っていた剣をもぎ取る。そしてそのまま、剣を横になぎ、一本の大木を切りつけた。
「ただの剣・・・という訳か・・・」
初老の男が一言、ポツリと呟いた。
「ただの剣・・・？」
少女も呆然としており、やっとのことで吐き出した一言だった。
「どういうことだ！」
若い盗賊は自分を見失った化のように一本の大木に切りつけ、とうとうその大木を切り倒した。
「わぁー！なんてことを！」
叫んだのはレイクだった。他の者達は謎の剣に意表を突かれて呆然としており、冷静な判断ができなかったのだが、現状を全く把握していなかったレイクがただ1人、若い盗賊の犯したミスに気づいたのだ。
「いたぞー！」
近くで耳慣れぬ男の声が響いた。それにともない、クール城の兵士達が続々と集結してきた。
若い盗賊の犯したミスとは、大きな音を立ててしまい、みすみす自分達の居場所を的に知らせてしまったことだった。超初歩的なミスだが、それほど今の彼らは動揺しているのだ。
とにかく、今、彼らはこの危機を乗り切らなければならなかった。クール城の兵士達の中にはレイクとカイの顔を見知っている者もいて、どう考えても助かりそうになかった。
「申し訳ありません！」
若い盗賊は少女に向かって、思いっきり頭を下げた。
「そんな事を言っている場合じゃありません。とにかくこの状況をなんとかしないと・・・」
若い盗賊は眼にいっぱいの涙をため、少女に背を向ける。そして、カイの方に向き直って、頭を下げた。
「姫を頼む！」
そう言って、若い盗賊は剣を抜いた。
「わかった。任せておけ」
若い盗賊は軽く頷くと、そのまま敵に向かって走り出した。
「レイク、頼む！」
カイはそれだけしかいわなかったが、レイクは全てを悟った。
「集合場所は中央広場の噴水前です。必ず来て下さい」
少女がレイクの後ろ姿に向かって言った。レイクは振り返り少女に向かって微笑むと、若い盗賊を追いかけて走っていった。
「さて、儂も行くとするか」
初老の男はそう言いながら、ゆっくり剣を抜いた。
「あの若造のしりぬぐいをしてやらねばな・・・」
彼がそこまで言った時、ようやく頭数をそろえた兵士達が3人に攻撃をしてきた。宣告まで平穏だった所が、たちまち大乱闘の場と化した。
「行くぞ、お姫さん！」
カイは少女の手首を掴んで駆け出そうとした。
「待って！」
少女はカイの手を振り払って駆け出そうとするが、カイの手が必要以上にしっかりと掴んでいるので少女は走り出すことができなかった。
「あきらめろ」
カイは静かに言った。少女が向かおうとしている先には、肺を傷つけられた仲間の1人が横たわっている。
もう助からないことは少女にもわかっていた。しかし、見捨てることはできなかったのだ。
「あきらめるんだ」
カイがもう一度繰り返すと、ようやく少女は地面に横たわっている男に背を向けた。

そして2、3時間が過ぎた。全身に刀傷を負ったカイと、全くの無傷である少女は未だに森の中にいた。
2人は大木の根本に隠れるように潜んでいた。まだ、近くには数人の兵士がうろついている。2人はできるだけ音を立てないよう努めた。
「もう行ったみたいですよ」
少女が周囲を観察しながら言った。耳を澄ましてみても、もう人の話し声や物音はしていなかった。ただ鳥のさえずりだけが聞こえてきて、2人の心に安らぎを与えた。
カイがふぅ・・・と一息つく。振り返った少女は慌てて走り寄り、持っていた布切れでカイの血を拭ってやった。
「大丈夫ですか？」
少女は心配そうな表情でカイの表情をうかがった。カイは全身に数十カ所、大小さまざまの傷を負っていた。
カイは鎧をまとってはいたが、ごく簡素なものだった。レ・ガール大陸で最もポピュラーな衣服の上に無名あてと利き手の反対である左肩に肩当てを付けているだけだったのだ。
この少女を守りながら何十人もの敵と死闘を繰り広げていたのだ。無傷という方が不思議だった。
「ちょっと、休ませてくれないか？」
カイは辺りに敵がいないことをもう一度確認して、地面に横たわった。
少女はそんなカイを見守りながら、彼の横にちょこんと座った。そして痛々しそうな傷口に目をやる。カイは右肩と左足に重傷を負っており、かすり傷も含めると数え切れないほどの刀傷を負っていた。
「どうして、私のこと、何も聞かないのですか？」

少女はカイから視線を外してから尋ねた。カイは目を閉じたまま、少女に話しかける。

「じゃあ、お姫さまの名前は？」

「・・・サーラ・・・」

サーラと言う名に、カイは全く記憶がなかった。いや、思い出そうとすれば思い出せたかもしれないが、別に努力もしなかった。

この際、サーラという少女が誰であろうとカイには関係がなかった。現在の状態では、クール城のカリオスが敵だという点でサーラの味方についているが、サーラの身辺に敵にまわる要素が潜んでいるかもしれないのだ。

ただ、何も知らないでサーラの見方をしている事を多少しゃくに思っているのは事実である。

「それだけ？」

「は？」

一瞬、カイはサーラの意味するところが理解できなかった。

「他に何も聞かないのですか？」

「他に何を聞くってんだ？」

「例えば・・・私がどうしてこんなことをしてるかだとか・・・」

それ以外にも、サーラは色々な例を上げてみた。自分はどこの娘だとか、あの剣は何だったのかだとか・・・。だが、それらは全て、カイの一言で一蹴された。

「興味ねェよ。」

サーラは目を丸くして驚いたが、すぐにむすっとした表情になった。自分を子供扱いして相手をしてくれないカイに腹が立ったのだ。

「では、私が質問していいですか？」

ああいいぜ、とさらりと答えたカイにサーラはますます腹が立ち、ぶっきらぼうに質問した。

「名前は確かカイさんでしたね」

「ああ。」

「年は？」

「２０。」

「出身地は？」

「エルシア」

「エルシア？」

「ゾーン様の領地にある、このクールの町から西へ３０ｋｍってとこかな。」

「そういえば、ゾーン様の反乱・・・どうなったのかしら・・・」

ふっと突然思い出したことをサーラは口にしただけだったのだが、その言葉がカイの心を刺激した。

（俺はこんなところで何をやってんだ？）

カイは今の自分の境遇を５年程前と比べてみた。あの頃は平和だった。今と比べると不気味すぎるぐらい平和だった。

どちらかというと小さい町であるエルシアで、カイは１、２を争う剣の使い手だった。親友のレイクとカイは二人とも家族がいなかったが、剣の腕をたよりにエルシアの町の警備隊に入り、何事もなく生きてきた。

そして、エルシアの町にセーラが姿を現す。カイが思うに、全ての歯車がこのとき狂ってしまったようなのだ。

この後、レイクが突然町を出ると言いだす。理由を色々とごまかしてはいたが、実のところ、セーラに促されていたのだ。このことに、カイも薄々と気付いていた。

とうとう今から３年前に２人はエルシアの町を出る。そして一年程色々な町を渡り歩いた後、レイ城の城下町に落ち着く訳である。

この町で、レイクとカイの運命を変える女と出会う。トライローだ。

この出会いは３人とも偶然の出会いと信じているが、実は、陰で仕組まれた出会いだった。

・・・２年前・・・

エルシアの町を出て既に一年立つが、２人はこれ程大きな町を見たことがなかった。

レイ城。

そこはラーズという名の若い城主が統治している。幼い頃から自由奔放に育ったラーズは、若くしてこの城の城主に就き、様々な改革を行った。その中でも最も目を見張るのは商業組合の特権を廃止して、商業の自由化を促進させたことだ。これでは、税が少なくなって困るので、貴族の、特に上層階級の者達からの税を重くした。現在の政治体制では、どんな方法であれ、自分の領地で徴収した税金を一定額だけ大陸王に納めればいいのだ。

数年前のレ・ガール大陸の支配体制は、領邦国家体制であった。大陸王が１人君臨していて、その下に諸侯がいる。少なくとも前王、つまり現王カイザーの妻シーラの父親の代まではこの体制が続いており、大陸王の権威もそれ程なかったのである。

当然、この政策に対し、特権階級の貴族達は反発した。ラーズごとき若造に、という思いが全ての貴族にあったに違いない。貴族達は税を納めなかったりしてラーズに抵抗したが、ラーズはこれに対し力で押さえつけた。軍隊を派遣してそれらの貴族の所領を取り上げていったのだ。貴族達は若造のラーズがここまで徹底した行動に出るとは思っていなかったのだろう。中流貴族や下級の貴族達は次々とラーズの傘下に入っていった。そして、これらの貴族をラーズは厚遇した。だが、ラーズ傘下に入ることを良としない特権階級の貴族達は、あくまでラーズに抵抗し、次々とつぶされていったのだ。

こうしてラーズはレ・ガール大陸北方で、絶対君主の頭領としての地位を堅固なものとしていったのである。

ところが同じ頃、レ・ガール大陸自身の支配体制も大きな変動を見せ始めた。

現王カイザーが１３年前に即位して以来、それまでの領邦国家体制絶対王政へと移行する。１０程いた諸侯の大半が次々とカイザーに完全な忠誠を誓い始めたのだ。よそ者のカイザーに対してである。理由はいくつか考えられた。

１つは、王として絶対に必要なもの、人を魅きつける魅力である。これには、シーラ姫が引きつけられ、他の多くの諸侯が引きつけられた。ラーズやゾーンも、カイザーに魅かれた中の１人だった。カイザーとシーラが結婚したことで、個人的な恨みを持ってはいたが、ゾーンはカイザーを１人の男として尊敬さえしていたのだ。しして、２つ目の理由。これが最も重要なのだが、カイザーの強さである。カイザーは強かった。個人の剣や魔法の腕もさることながら、戦略・戦術の考案に長けていたのだ。これが多くの諸侯の目を引いた。レ・ガール大陸の住人、いや、支配者階級の者達にとって、来たのサマリア大陸支配は永遠の夢であった。その夢がこの王によって手に入るかもしれないと期待したのだ。

こうして、絶対君主カイザーによる第８次サマリア大陸侵攻が始まる。

レイクとカイがレイ城の城下町にやってきた時は、もう既に戦争の準備で大賑わいだった。ゾーンなどわずかの諸侯を除くほぼ全ての諸侯の軍隊が集結しているのだ。２人は当然のように傭兵志願者として軍の駐在所に出かけた。この時、２人の運命を変える大きな出会いがあった。

それは全く偶然の出会いだった。少なくとも今のカイはそう思っている。

レイクとカイがトライローと出会ったときのことを思い出しながら、カイは目を閉じた。自然とトライローの姿が浮かんでくる。

悔しかった。

トライローの事を愛していると気付いたとき、無性に嬉しかった。親友のレイクが、セーラというたった一人の女に夢中になっているのを間近で見てきて、愚かしくもあったが、その反面羨ましくもあった彼である。

自分も１人の女に夢中になれる。その思いだけで自己満足に浸っている部分もあったが、彼なりにトライローに対する思いは真剣だった。

ところが、事実は悲惨なものだった。トライローは親友のレイクの事を愛していたのだ。カイは薄々とだがその事に気付いた。そして、幾度となくエルシアの町の昔話にかこつけてセーラの事を教えた。トライローはセーラの名が出る度に必ず陰険な表情に変わった。

その悲しげな表情を、カイは完全に記憶している。それ程印象強い表情だった。いやそれよりも、このような姑息な手段を取った自分に腹を立て、大きな後悔の念にさいなまれていたことも原因の一つだった。

「カイさん」

ふと、耳に入ってきた女の声がカイを現実の世界に連れ戻した。少し驚いて目を開くと、視界に少女の顔が飛び込んできた。

その少女は当然サーラであった。だがカイはサーラの顔を確認すると１つ溜息をついた。何の溜息だ、とカイは自問してみる。期待はずれの時に出る溜息であったことは明白である。

では、何を期待していたのだろうか。この答えも明白だった。

カイは自分を軽く嘲笑して再び目を閉じる。もう、トライローの姿はなく、再び浮かべようとも思わない。そしてそのまま突っぱねるように言った。

「少し、１人にさせてくれないか」

あまりに不機嫌なカイの声に、サーラは少しだがたじろいだ。完全な八つ当たりである。しして、そのことはカイも十分理解していた。

（こんな子供に八つ当たりか・・・情けない・・・）

ゆっくり瞼を開き、上半身だけ起こすと、カイは軽く頭を下げた。

「悪い。ちょっと昔の嫌なことを思い出しててな」

それだけ言うと、カイは頭を下げたまま、いや、頭をうなだれたと表現する方がより適した状態のまま、再び沈黙した。

だが、今度は瞼がかっと開かれていた。そんな彼を、どこかの国の姫はなす術もなく見守っている。

この人の過去に何があったのだろう。と、サーラは知りたくなったが、それは当然のことかもしれない。先刻まであれ程傍若無人に敵をなぎ倒していた男が、今１８０度転換して呆然としている。見たところ、それは肉体的疲労からではなく、精神的疲労からきているもののようだった。

サーラは多少迷った。この男の過去を尋ねてよいものかどうかをだ。先刻、カイはサーラの過去を尋ねなかった。

「興味がない」と口では言っていたが、とにかく彼は何も尋ねかったのだ。自分だけ、相手の過去を尋ねるのは無礼ではなかろうか、と考えたのだ。

だが、彼女はあくまで「多少」迷っただけだった。話すことによって、この男の人の気持ちが楽になるに違いない。これはサーラ自身が勝手に決めつけただけであったが、彼女はこれによって自己の正当性を示し、単刀直入にカイの過去を尋ねた。「１人にさせてくれ」などという、カイの望みは完全に無視である。

カイははじめ、何も答えなかった。サーラも、彼のこの反応は予期していた。だが、しばらくすると、笑顔で話し始めたカイの態度までは予期していなかった。

レイクの名までは出さなかったので、カイが言った「親友」というのがレイクであるという事に、サーラは気付かなかった。「親友」という言葉がカイの口か

ら発せられた時、一瞬レイクの顔を思い浮かべはしたが、話を聞いているうちに、その事を否定した。まさか愛していた女性の心を奪った男と、未だ「親友」でいられるはずがない。まだまだ子供であり、また、女という生き物である。サーラは男という生き物を理解していなかった。

そのため、話の締めくくりの一言のためにカイという男の不思議さを考えさせられたのである。

「その親友というのは、さっきオレと一緒にいた男・・・レイクだ。」

カイの声には明らかに自分を嘲笑しているものが含まれており、表情に至ってはサーラから見ても自分を嘲っているのが見てとれた。

この人は、自分の不甲斐なさを嘲っているのだ。これが、サーラの見解だったが、この見解は明らかに彼女の経験不足を物語っていた。

カイは確かに自嘲していた。だが、それは未だに残っているトライローへの未練に対してだった。

トライローに会ってみたい。そして、言ってやりたかった。なぜ、この人の気持ちに気付いてやれないのか。もし、気付いていたとしたら、どうしてそれに応えてやれないのか。

目の前の男に感情移入してしまっているサーラらしい意見だった。サーラらしい、つまり、相手の気持ちを完全に無視した自己中心的考えである。サーラらしい、というよりは、子供にはよくある現象かもしれない。

しかし、サーラは気付いていた。自分がトライローという女性の意志を無視していることに。だからこそ余計に腹立たしく思えてくる。彼女はレイクが別の女の人を愛していることを知っているのに、それでもレイクのことを愛しているという。上手くいくはずもない恋愛から、どうして手を引かなかったのだろうか。近くには彼女を真に愛している男がいる。その男に身を委ねれば幸せになれるかもしれないという選択肢を何故選び出さなかったのだろうか。

生まれてこの方、恋というものをした事のないサーラには、納得のいかないことばかりであった。サーラの周りには、同じ年頃の子供達が何人かいたので、恋愛に関する知識は持っていた。彼女はある女の子に「男は愛した方が、女は愛された方が幸せになる」という事を教えられた。真偽の方は定かではないが、サーラはその言葉を信じ、自分を愛してくれた男の人に、全てを捧げようと心に決めていた。そして、自分の気持ちは二の次だとしたのだ。

世の中には様々な性格を持つ人々がいることをサーラは知っていた。だが、自分と全く反対のことを信条としている人間を受け入れることができる程器量が大きくなかった。

カイのことは受け入れる事が可能だった。真剣に1人の女性を愛することに対してである。サーラの年齢も幸いした。この年頃の女の子は、たいてい「恋」という物自体に憧れるものなのだ。

カイはふと我に返った。いつまでも昔の感傷に浸っている場合ではなかった。運よく、2人は敵の兵士に発見されなかったが、今後もそうとは限らない。昔話は、無事生還してからでもできるはずだ。

「お姫さん、そろそろ行くぞ」

カイの声に、サーラは全く反応しなかった。カイが再び声をかけると、サーラはようやく我に返った。2人が脱出するためには、邪魔のような課題が残されていた。

第一に、当然、カリオス軍の包囲網を破らなければならない。力任せに行くのならレイクと離れるはずがない。そう考えたサーラは、どうやらカイに策があるようだと悟った。

第二に、カイの剣はもうこれ以上人を斬ることは不可能のようだった。先刻の斬り合いの際にも、カイは何度も剣を取り替えている。切り倒した敵から剣を奪っていったのだ。現在、使用している剣が何本目かなど覚えていなかった。

第三にそしてこれが最後の課題だが、サーラである。彼女は足手まとい以外の何者でもなかった。これはカイ自身が自ら背負ったものだが、ここまで足を引っ張ろうとは想像していなかった。これは明らかにカイの失策である。常に最悪の事態を考えろとは言わないが、考慮に入れる必要はあるはずだ。

とにかく、カイの立てた策は尽くサーラのために崩されたのである。

そして最悪の状況は最悪の事態を呼んだ。先刻から、兵士を唯の1人も見なかったのは、この森を完全に包囲しているからだろう。それを証明するかのように、この部隊の隊長らしき人物の声が微かに聞こえてくる。降伏勧告だ。

レイクはどうしたのだろう。ふと、憎むべき親友の事を思い出した。敵の態度からして、どうやらまだこの森の中にいるようだが、生死までは明らかではない。今はレイクを信じるしかなかった。

「今は人を心配してる場合じゃないな」

カイはわざと口に出して言って、自分に言い聞かせた。実際、レイクとカイはいつも同じ身の上にあるはずなのだ。

降伏勧告を無視することに決めたカイは、後ろに立っていたサーラに確認をとった。サーラが賛成であることの意志表示をしたその直後であった。

カイとサーラはすぐには理解できなかった。この場所では、その別の音を判別するのが非常に難しかった。だが、この音を判別できたとき、2人の顔から血の気が失せた。

「森が燃えてる・・・」

思わずサーラが呻いた。彼らの瞳に移っているものは、赤々と燃える森の木々であった。

<第10回　完>

ヴァトルダー「……まずい」
　市場へ向かったのはいいが、ここに一つの重大な障害があった。
　最初の頃の話を持っておられる方は、少々読み返してみるとよろしい。ヴァトルダーは、ロマールでは指名手配中だったりするのである。当然、手配書なんかも人相書きとともにあちこちに回っている。これほど特徴のある顔をしていれば、「あ、僕、そんなヴァトルダーなんて名前じゃないですぅ」などというごまかしは、十中八九失敗する。
　というわけで、誰かに顔を見られると、洒落にならない事態が待ち受けているのだ。かくいう作者も、別キャラクターで実際にプレイするまではこのことに気づいていなかった（笑）。
ツグ「？どうしたんです？」
　事情を知らないツグとラエンは、冷や汗をかいているヴァトルダーの顔を見て首を傾げる。
ダルス「！おう、そういえば！」
　ダルスがポンと手を叩いて、ここでの一件を思い出した。
ダルス「実は……」
　次の瞬間、ダルスの口はヴァトルダーの凍てつく視線によって凍り付いた。
ヴァトルダー「（ダ、ダルスぅ！余計なこと、言うんじゃないっ！）」
　ヴァトルダーの目は、如実にそう語っていた。
ヴァトルダー「あ、あのさぁ、ツグさん。俺、ちょっと用事を思い出したから、先に帰ってるぜ」
ツグ「はぁ、そりゃあ構いませんけど……」
　ますます事態の飲み込めないツグ。
ヴァトルダー「じゃ、そういうことで」
　ヴァトルダーは風のように立ち去った。
ツグ「……何だったんでしょう？」
フィップ「気にしない、気にしない。それよりツグさん、僕、あれ、食べたいなぁ……」
　フィップの視線の先では、どこぞの獣の丸焼きが売られていたりする。
ツグ「はっはっは、いいですよ。どうぞ皆さんも欲しいものがあったら言って下さい。ラエン以外は、ポーンと奢ってあげましょう！」
　一同から歓声が上がる。
ラエン「あのぉ……するってぇと俺は？」
　ツグは無言で給料の明細書を出した。
ラエン「……ただでさえ減俸中だったんだな、俺ってば」
　そのまま自分の世界へ入ってしまうラエンだった。

　場所は再びネットワークで一二を争う汚い支部・ロマール支部。
　ツグたちから……というより、ロマールの一般市民から逃げるようにして帰ってきたヴァトルダーは、多少綺麗に片づけられた、自分に割り当てられた部屋の中で、一心不乱に素性隠しに励んでいた。
ヴァトルダー「うーん……どうもフルヘルムは性に合わんな……。とはいえ、顔は隠さないとまずいしなぁ……」
　部屋の戸棚をガサガサ探っていた（荒らしていた、という言い方もあるにはある）ヴァトルダーは、真っ白な布切れを見つけた。
ヴァトルダー「お……そうだ。こいつで顔を隠せば……」
　さっそく作業にとりかかる。
　やがて完成し、ヴァトルダーは部屋に掛けてあった、亀裂の入った鏡の前に立った。
ヴァトルダー「おおっ！なかなかいいじゃないか！」
　……そうか？
　数時間後、魔法の商品少々＆がらくた多数＆食料品数人分（ツグ曰く「ここの支部の出す食事は大したことないですからねー、私の口には合いませんよ」）を買い込んできたツグ達に笑い飛ばされたのはいうまでもない。

　翌日、ツグはガルファー卿の屋敷に上がり込んでいた。
ツグ「やー、昨日はどうも」
ガルファー「いやいや。それにしても、執事から報告を受けたときには正直言って驚きましたわい」
ツグ「ははは、でしょうねぇ」
ガルファー「そういえば、あなた方が鏡から出てきたときに、何人か男がおりましたでしょう」
ツグ「……はて……」
　いたんだよ、書き忘れたけど。
ツグ「はぁ、左様で。……おおっ、そういえばいましたね」
　ご協力感謝。
ガルファー「その者達は、屋敷の警護のために二日前に雇ったわけだが……その日の夜に、いきなり盗賊に入られましてなぁ」
ツグ「それはそれは……でも、無事に捕まったんでしょう？」
　ガルファー卿は頭を抱え込んで首を振った。
ガルファー「いいや……見事に盗まれてしまいましたわ。まったく、役立たずめ……！」
ツグ「お気の毒に……で、何を？」
ガルファー「金の像。ほれ、５年ほど前にあったとき、一度見せたことがありますな。あれですわい」
ツグ「あ……確か、４万ガメルは下るまいとご自慢なさっていた……」
ガルファー「そう、それです……」
　ガルファー卿から哀愁がじわーっと伝わってくる。
ツグ「はは……ただでその連中を雇っていたとしても、何年かかれば元が取れるかわかりませんね……」
　ツグは笑いながらそう言った後、ふと思いついたように言った。
ツグ「……そうだ。何でしたら、４万ガメル、私が差し上げましょうか」
ガルファー「え？ほ、ほんとですか！？」

急にパァッと明るくなった声でガルファー卿が聞き返す。
ツグ「ええ。まぁ、その代わりといってはなんですが、問題の連中をお貸しいただけませんか？」
ガルファー「はぁ、あいつらでしたら熨斗をつけてお渡ししてもよろしいぐらいですが……でもなぜ？」
　ガルファー卿は眉を潜めて尋ねた。
ツグ「いえ、昨日もお伝えした通り、私たちはいま、クライドー探しの真っ最中なわけですよ。で、従業員からその人手を割こうかと思ったんですが、どういう訳かここの支部は繁盛していましてね、遊んでいるのは支部長のラエンぐらいなんです。とまぁそういうわけで、猫の手でもいただきたいと思いまして」
　……ガルファー卿のところに雇われていたのは、「猫の手」なのか？
ガルファー「そういうことですか。いや、どうぞどうぞ。ささ、お持ち下さい」
ツグ「そーですか。では、遠慮なく」
　哀れ、名も（今の所）無き男達！わずか（でもないか）4万ガメルで買われてしまうとは……。

ツグ「えー……というわけで、この人達はクライドー探しに雇いました」
　結局その男達は支部まで連れていかれ、現在主だった連中にさらし者……もとい、紹介されている真っ最中である。
ツグ「ささ、自己紹介でもどうぞ」
　おおっ！ついにその名が明らかに！
ゾーン・ジオ・バーズ「えー、ご紹介にあずかりました（←あずかってないあずかってない）私、一応このパーティのリーダーを勤めますゾーン……」
　ぶわきっ！
ラスティ「ええい、ふざけるな！弟子の分際でリーダーを名乗るとは１００年早いぃ！」
コンマ「まったく、これだから貧乏人は困る！」
　ラスティはグサッときた。彼も「貧乏人」の該当者だったりする。
左腕（但し通り名）「……あほう」
　冷ややかな目でゾーンを見るのは、隻腕のシーフである。
　ここまできて、こいつが誰の分身（＝プレイヤー・キャラ）かわかった人は偉い。わからない人は、ヴァトルダー君の境遇を考えよう。それでもわからなかったら、名前をぶつ切りにして（つまりゾーンとジオとバーズにわけて）どこで出てきたかを考えよう。
ティム・コールヴァーン「あーあ、これだから盗まれたりするんです。まったく……」
　およ？
　ヴァトルダーは彼の顔に見覚えがあった。こう書いて意味の分からない人は、外伝の方へＧＯ！である。
ヴァトルダー「お前、確かいつかの……」
ティム「？」
　ヴァトルダー……相手に自分のことをわからせたかったら、まずはその覆面を取れ……。
ティム「……ああ、あの時の！」
　ティムははたと思い出した。
ティム「僕のことを娘さんのソローちゃんの誘拐犯と間違えてさんざん疑りまわったあげく実は単なる勘違いだったという笑えない過去を持つヴァトルダーさん！」
　……君……言うねぇ……。
ティム「その節はどうも」
ヴァトルダー「あ……ああ……」
　顔がもろに引きつっているヴァトルダー。
ツグ「おや、お知り合いですか？」
ラエン「おう、俺、知ってるぜ。ヴァトルダーのやつ、この間ここに……」
ヴァトルダー「ラエン……」
　げしっ！
ヴァトルダー「余計な事は言うなと言っておろうが！」
ラエン「うるせぇっ！言われて嫌なことなら、はじめからするなぁ！」
　以下、子供の喧嘩。
ツグ「ほーらソローちゃん、あーいうのを見ちゃだめですよぉ」
そろー「うん……」
ツグ「じゃ、クライドーのことは頼みますね。一応、４日以内と期限を決めておきますからね」
ティム「４日……ですか」
ツグ「不服なら、４万ガメル……」
ティム「だぁっ！やります、やらせていただきますぅ！」
　ツグ……やり方があくどい！
左腕「まぁ……やると決まったからにはやるさ……」
　おお！渋い。

　２日後の夜、とある合法のカジノ（但し表向きは）に、ゾーンのパーティはいた。ラエンが巷から入手した情報をもとに、軍資金（２万ガメルほど）を持って調べにきたのだ。
　その数時間前、彼らと入れ違いにとある情報を手に入れたヴァトルダーは、ツグからお小遣いをもらい、同じ場所に来ていたりする。
　ゾーン達は中で偶然起こった喧嘩の処理をしてそこの支配人に存在を認められ、またその支配人からそこそこ金を持っていそうだとの判断を受け、地下二階の非合法のカジノに案内された。
　そこでルーレットを楽しんでいたいかにもリッチそうな婦人や紳士から、数日前に怪しい男がいたこと、そして彼がベルダインで一旗上げると豪語していたことを、賭けに勝って聞き出すことに成功する。
　スロットマシンのところに黒覆面の怪しげな男が絶叫を上げて目を血走らせながら遊んでいたが、彼に尋ねても一切ノーコメントなので相手にするのはやめにした。
　そこですぐ帰ればよかったかもしれない。しかし、数分出るのが遅れたために、彼らはそこで一夜を明かすことになる。

黒覆面が突然怒って力任せに背中のグレートソードを抜き放ち、スロットマシンを粉々に破壊したあげく上の階へそのまま逃走したのだ。ゾーン達が記憶しているところでは、その後上からは「おやめ下さい！」だの「警備兵を呼べ！」だの「外へ逃げたぞー！」といった絶叫が聞こえてきていた。

当然彼らは困る。なにしろ、今いる階は「非合法な」場所なのだ。もしこの場所が警備兵にばれようものなら、一発でお縄を頂戴しなければならなくなってしまう。

というわけで、翌朝まで彼らを含めその階にいる人間はは動けなかった。支配人が安全なことを伝えにくるまでだ。

……と無理矢理凝縮してしまったが、実の所、ここのリプレイ（ゾーン達のパーティの）は自分の役目ではないわけで、ついでにテープが別のところにいってしまっているから、こまごまと書けないのだ（といっても、いつもはテープを使ってないですけどね……今回のが初めて）。てなわけで、これでお許しを。

なお、さっき出てきた黒覆面は、言わずと知れたヴァトルダーです。どんどん入ってはいけない世界に入って言っているなぁ。

そのあとゾーン達はベルダインへ飛び、クライドーをひっ捕まえてツグのところまで引っ張ってきた。……うーん、端折ってるなぁ。

ツグ「いやぁっ、よくやってくれましたっ！まさかホントに捕まえてくるとは……っと、そんなことはよろしい。とにかく！えらぁいっ！」

もうべた褒めである。

ティム「いやあ、それほどでも……」

ゾーン「報酬おくれ」

お、お前……やはり（ピー）の化身か！？

ツグ「もっちろんです！ささ、どーぞ」

ここで一万ガメルをポーンと出すツグ。うーん、リッチなお方め……。

貧乏人のゾーン＆ラスティは拝みながら受け取り、外へ出ていった。それに続き、ティム、コンマ、左腕が会釈をしてその場を去った。

……ふぅ。さぁ、これからが問題だ！

ここまでは、一ヶ月以上前に筋が出来上がっていたわけだが、まさかこんなところで終わってしまったら、読んでいる人に何を言われるかわかったものではない。ああ、こんなことなら平岡氏程度のペースで書くんだった……。

いかん、思わず愚痴をこぼしてしまった。泣いても笑っても、あと二日。何とかなるさ人生……。

ツグ「ふふ……どーやって懲らしめてあげましょうか。ねぇ、クライドーちゃあん」

冷たい地下の牢獄で、息子を手に掛けた張本人を前に不気味な笑みをもらすツグ。

クライドー「くぅ……所詮、私の力この程度のものか……！」

ツグ「おや、もうあきらめるんですか？兄は……ハルキーはしぶとかったですよぉ。一回死んでもまた帰ってきましたからねぇ」

それはお前とて同じではないのか？

クライドー「くそぉっ！こんなことなら、あの時お前の方を誘い込んで殺してしまえばよかった……」

ツグ「まったく……ネットワークを乗っ取ろうなど、兄でも考えませんでしたよ」

そりゃあ、あいつは「世界」を乗っ取ろうとしていたからなぁ。どっちの方を大物ととるかは個人の判断によるが……普通は「世界」の方に傾くな。

ツグ「どっちにしても、もう終わりですよ、君。ね」

クライドー「ふっ……それは、どうかな」

この期に及んで不敵な笑みを浮かべるクライドー。

ツグ「と、言うと？」

クライドー「教えて欲しいのか？」

ツグ「……欲しいですね」

未知への誘惑には勝てないか、ツグよ。

クライドー「じゃ、まず腕のこの縄をほどいて」

ツグ「なぜ？」

クライドー「この袖口の裏側に、その秘密があるんだよ」

ツグ「あ、左様で」

クライドー「さ、お解き」

ツグ「はいはい」

思わずつられて解くツグ。こ、こいつ……。

ツグ「で、何です？どうするっていうんですか？」

クライドー「こーする」

ぶつぶつと呪文なんぞを唱え出すクライドー。

ツグ「……」

思考中。

クライドー「じゃ、そういうことで。『テレポート』」

シュンッ！

クライドーはあえなく逃走に成功した。

ツグ「……あぁぁぁぁーっ！！」

今頃大声を上げても遅いわ、ツグ！

災い転じて……もとい、福転じて災いとなす、か。まぁよくあることだ。この話の中では（笑）。

結局、話は振り出しに戻るのであった……。

ツグ「うえーっ、えっ、えっ……」

ええい、やかましい！いい年した中年が泣くんじゃないっ！

ラエン「あーあ、俺がついていればこんなことにはならなかったのに……」

リーハ「何を考えているんでしょう！ちょっと考えれば、そうなることぐらい、子供でもわかりますわ」

いつもはツグの味方のリーハまでが攻めている。

ソロー「うん、わかる」

ツグの心に一本、太い杭が突き刺さった。

ヴァトルダー「はっはっは、いつもはけなされる側なだけに、今回は実に気分がいい！うん！」

友達を一人残らずなくしそうな発言である。

セダル「ともあれ、また探さないといけないわけか」
「また」のところにしっかりとアクセントが置かれている。
ローゼン「俺、思うんだけど」
ローゼンが手を挙げて提案した。
ローゼン「いっそのこと、クライドーのことはあきらめて、オランに帰ったらどうかな？」
ツグ「だーめっ！」
ツグは即座に反対した。
ツグ「まだ、クライドーにはセインの件の恨みを晴らしてないんですよ。こう、ナイフで指を一本一本サクッと……ふふふふふ……」
すでに深い妄想に入っている。
ローゼン「だってなぁ。テレポートなんか使われちまったら、どこにいったか皆目見当がつかないんだぜ。もうオランの方に行ったかもしれないし、逆に更に西へ行ったかもしれない」
レンディ「でも、いずれにせよいつかは戻ってくるでしょうね」
レンディが言葉を続けた。
レンディ「彼の最終目的……だと思いますけど……は、あくまでネットワークを乗っ取ることですよね。きっとまたオランにやってきますよ。セイン君やらツグ様なんかを手に掛けるのは、それこそ二の次でしょうし」
リーハ「そうですわね。それがよろしいかもしれませんわ」
レンディ「そーですとも、お姉さま！」
リーハ「そーよね、坊や」
……あたりを身の毛もよだつような雰囲気が包んだ。
ローゼン「れ、レンディ……お前……」
ヴァトルダー「リーハさんまで……」
リーハ「あ、いや、これはその……」
レンディ「ローゼン！違う、誤解ですぅ！僕とおね……もといリーハさんは、そんな仲では……」
セダル「うおぉぉっ！ついにリーハの姐さんも年貢の納め時かぁ！？」
ラエン「ををっ！そいつはめでたい！リーハ、兄さんは嬉しいぞ！」
いつからお前はリーハの兄になった……？
リーハ「違いますっ！！」
レンディ「違うんですぅー！これは……」
ツグ「ええい、うるさぁいっ！」
……シーン。
ツグ「……まったく、何を考えているんですか。考えがまとまらないじゃないですか」
ローゼン「考えって……？」
ローゼンがおそるおそる尋ねる。
ツグ「ええ……やっぱり、ローゼン君の言った通り、オランに帰った方がよさそうですね」
ローゼン「そうします？」
ツグ「ええ！そうします」
ツグの顔には、もう迷いは微塵も感じられない。

ツグ「クライドーのことは、各支部で地道に探してもらうことにします。そのうち向こうから出てくるかもしれませんしね」
ヴァトルダー「まぁそれでもいいか。な」
一同も頷いた。
ツグ「あ。ところでお二人さん」
ツグはふとリーハとレンディの方を向いて言った。
ツグ「式はいつですか？披露宴はパーッとやりましょうね！それから、新婚旅行は……」
ボクッ！
ツグ「なぜ……２レベルごとき戦士の攻撃を……避けられなかったんでしょう……私……」
頭から血を吹き出しながら、ツグはばったりと倒れ込んだ。人をからかうのはほどほどにしましょう。
ヴァトルダー「ツグさぁん……こりゃダメだな。じゃ、俺達、先に帰ってるわ」
ラエン「おう。ツグさんは俺が責任を持って届ける」
もちろん、例の鏡で、である。
メノ「あの……私、何しにきたのかしら？」
リーハ「深く考えると、体に毒ですよ」
許せ、メノ！話の大幅な変更のために、出番が削れてしまったのだ。ま、名前が出ればそのうち役はもらえるから、安心なさい。
フィップ「僕らもそろそろ出番が……」
……悪かった。今回は全部作者の私が悪かった！
ヴァトルダー「以後気を付けるよーに」
……お前には言われとうない！

ツグ「ふぅ……やっぱり、朝はこれに限りますね。ねぇ、執事Ａ’」
執事「左様でございますな、旦那様」
ツグ「……どうしました？もう下がってもいいですよ」
執事「いえいえ、そうはまいりません」
執事は首を振って答えた。
執事「またご失踪されては困りますからな」
ツグ「あなたも結構言いますね」
執事「ま、これでもあなた様の執事でございますから」
カドカーワ・ネットワーク、２週間たった現在も、いまだに平穏無事である。

★☆☆☆★☆☆☆★☆☆☆★☆☆☆★☆☆☆

ソード・ワールド　運が悪けりゃ一回きりの番外編

以前から　一度試して　みたかった　あの人だけの　独壇場（字足らず）

ソロー　誘拐さる！

「なぁーにぃー！？」

ばきっ！

グレート・ソード二本を背中に背負った、顔におかしな模様を描いた男が、宿屋の備品のテーブルを叩き潰して主人に迫った。

年齢不詳。ただし自称二十歳。一部にロリ◯ンとの噂もあるが定かではない。本人は断固として否定している。剣の腕は一流だが、それとは見事なまでに対照的な境遇に身を置いている。これを、通称GMと呼ばれる、神のような存在の陰謀との見方もある。そして当のGMも否定していない（笑）。

そう、この男こそが、知る人ぞ知る（もちろん知らぬ人ぞ知らぬ）無敵の戦士、ヴァトルダーである。巷で主役を張っている、と自称していたが、今回は正真正銘、本物の主役である。やったね兄さん！

その問題のヴァトルダーは、荒れに荒れていた。ちょっとした仕事……荷物をT・H・K氏の所へ届ける、といったもの……を受けている間に、宿屋に置いてきた娘……つまり、ソローがいなくなった、というのだ。

ヴァトルダー「どういうことだぁ？説明してもらおうか、あーん？」

口をパクパクさせる主人の胸ぐらを掴み、ゆっさゆっさと揺する。これじゃあんた、どっかの悪党だよ……。

ローゼン「おいヴァトルダー、そのぐらいで……」

ぶわきゃあっ！

止めに入ったローゼンを、ヴァトルダーは有無を言わさず殴り飛ばした。

ヴァトルダー「おのれは出てこなくていいーっ！」

哀れローゼン、たった一言の台詞で退場。まだ台詞があっただけましだ、という声も、本編主役陣の中にはある。

ヴァトルダー「はぁっ、はぁっ……。ローゼンよ、今回は家で兄貴といちゃついておけ……」

おいおい……。

ヴァトルダー「さて……さぁっ、吐けぃ、おやじっ！」

主人「は……話しますから、その手、離して下さいよ……ウゲホッ、ゴホッ」

咳き込む主人を、ヴァトルダーはようやく離した。

ヴァトルダー「で？なーにがあったんだ？あぁ？」

相変わらず口調はきつい。

主人「あのぉ……ヴァトルダーさんが出ていかれたのが、たしか六時間ほど前でしたよね？」

ヴァトルダー「おう」

頷くヴァトルダー。

主人「で、その後一時間ぐらいして、お昼時なんでソローちゃんを下に呼んで食事をとったんです」

ヴァトルダー「メニューは？」

……さらわれたことと何の関係があるんだ？ヴァトルダー。

主人「いえ、あまり大したものは……。それで、そのあと三十分ぐらいで、ソローちゃんは部屋へ帰りました」

ヴァトルダー「そこまでは問題ないな」

主人「はい。そこから三時間ぐらいたった時に、一人のお客様が見えました」

ヴァトルダー「どんな？」

ヴァトルダーが身を乗り出して尋ねる。主人は額に手をやって、記憶の糸を手繰りながら答えた。

主人「そう……ローゼン君ぐらいの青年……いや、少年かな？髪は、やや長めで金髪……そうそう、耳の感じからして、エルフだと思いますよ」

ヴァトルダー「エルフ……ダルスか！？」

そんなわけないだろうがっ！

主人「それは絶対に違いますけど……。で、こういった感じの少女はいないか、名前はソローだ、と尋ねてきたので、ああ、その子ならいますよって、ご案内させていただきました」

ヴァトルダーの手が、心なしか震えている。

主人「でも、変なんですよねぇ。部屋に入ったきり、出てこないんですよ。いやぁ、世の中不思議なこともあるもんだ……って、ヴァトルダーさん！？」

グレート・ソードを抜いたヴァトルダーを見て、主人が悲鳴を上げた。

ヴァトルダー「そこまで知ってて、なぜ調べない……」

淡々とした言葉の奥底に燃えたぎる怒りの炎。

主人「ま……まぁ、話は最後まで聞いて下さい。で、不思議だなぁ、と思ってると、それから小一時間ほどで出てきたんですよ、その人」

ヴァトルダー「……命拾いしたな、主人」

フッと冷やかな笑みをこぼし、ヴァトルダーは剣を収めた。

主人「それで、その人が出ていく前に言ったんですよ。『なるほど、ラエン様が気に留めるわけもわかる』とね」

ヴァトルダー「そうか！すべての元凶はラエンにあり！」

ヴァトルダーはいきなり、店を飛び出して走っていった。

主人「で、そのあと……あ、あれ？ヴァトルダーさーん」

主人の呼び声に、応える者はいなかった。

いまをときめくカドカーワ・ネットワークのトップ、ツグ・ヒー・カドカーワの邸宅（一時、ヴァトルダーとソローはここに住んでいたことがあったりする）。

ヴァトルダー「あーけーろーっ！」

ヴァトルダーが扉に向かって怒鳴り散らすと、ややあって眠そうな顔をした執事が出ていた。どうやら昼寝の最中

だったらしい。夕方になって昼寝とは、なかなか大胆というか、変わっているというか……。
執事「ふあー……むにゃ……おやぁ、ヴァトルダー様じゃあございませんか？何か御用……」
ヴァトルダー「そうだ、ご・よ・う・だ！早くツグさんを……いや、ラエンの奴を出せっ！」
　執事はヴァトルダーの気迫に圧されながらも、しっかりと応対をした。
執事「ら、ラエン様は現在いらっしゃっておりません。すぐに旦那様をお呼びいたしますので、少々お待ちを……」
　ヴァトルダーは腕を組み、ツグが出てくるのを待った。ほどなくして、ツグは出てきた。
ツグ「や、ヴァトルダー君。どうかしましたか？」
ヴァトルダー「おう、ラエンに会いたいんだが、奴はどこにいる？」
ツグ「ラエン君ですか？うーん……いまは、多分ロマール支部にいると思いますよ。彼、結構仕事をため込んでいましてね。この間も……」
ヴァトルダー「ロマールか！サンキュッ！」
ツグ「書類の数字が一つずつ……あ、ヴァトルダー君！？」
　すでにいなかった。

ヴァトルダー「ローゼンくーん十」
　ツグのところから走り去ったヴァトルダーは、ローゼンの家に来ていた。
レンディ「はぁい……あ、ヴァトルダーさん」
　例によって、レンディが出てきた。
レンディ「ローゼンは、まだ帰ってませんよ。何か御用でも？」
ヴァトルダー「おう、確かあいつ、乗用馬を持ってたよな？」
　第三回あたりから、出番がパッタリと途絶えている、あのルーザー号のことである。
レンディ「あ、いますよ。いまは預けてますけど」
ヴァトルダー「え……どこへ？」
レンディ「ほら、カドカーワさんのところに、厩舎があるでしょ。あそこですよ」
　カックンと首を落とすヴァトルダー。
ヴァトルダー「そうか……そうだよな、ローゼンでも持ってるんだもんな。ツグさんとこにあっても、何ら不思議じゃあないか……」
レンディ「他に、何か？」
ヴァトルダー「あ……いや、何もない、それだけだ。これ以上、奴が出ることは許さん。この話は俺が主役だ」
　何を力んでるんだか……。
ヴァトルダー「じゃあ、レンディさん、俺、帰るわ」
レンディ「はぁ……」
　あっさりとしているな、ヴァトルダー。

ツグ「馬……ですか。いいですけど、高いですよ」
　ヴァトルダーの「馬を出せ」のセリフに、ツグは懐からメモを取り出しつつ応えた。
ツグ「ローゼン君のみたいな、いわゆる乗用馬でも、そこそこ値が張りますね。バッチリ調教された軍馬クラスだと、そうとうの金額になりますよ」
ヴァトルダー「いや、別に売ってくれと……」
ツグ「ま、他ならぬヴァトルダー君ですから、お安くしておきますよ。どうしてもいうなら、低金利がモットーの『カドカーワの人に優しいローン』がありますが」
ヴァトルダー「だ、か、ら。話は最後まで聞けよ。貸してくれるだけでいいんだってば」
ツグ「そ、そうですか？……もしかして、ロマールに行くんですか？」
ヴァトルダー「ああ、そうだ。ソローをさらったラエンのところへ行くんだ。あの野郎。人のことをさんざんロリ○ンだとか言っておきながら、自分がそうじゃねぇか！」
　自分のことを棚に上げてよく言う……。
ツグ「ラエンがねぇ。何かの間違いではないか……とは思いますが、あなたに言っても無駄ですね」
ヴァトルダー「まあな」
　胸を張るようなことではないと思うぞ、それは。
ツグ「よろしい。特別に、５００ガメルで貸しましょう」
　そういって、メモ用紙にサラサラッと何かを書く。
ツグ「これを持って、厩舎の管理人のところへ行きなさい。あ、そうそう、お金はここに置いていって下さいね」
　言われた通りに金を置き、ヴァトルダーは厩舎へ向かった。

管理人「ほう……これはこれは」
　メモを受け取って眼鏡をかけ、すかしたりしながら（疑ってどーする）それを見、厩舎のある方向を指さして言った。
管理人「あそこの、１４番の馬を使え。いいか、帰ってきたらちゃんと返しにくるんだぞ」
ヴァトルダー「ああ」
管理人「いいか、餌を与えることと水をやることを忘れるなよ」
ヴァトルダー「わかっている」
　こう言っているヴァトルダーだが、その昔、ルーザー号はパーティ全員に忘れられ、死に瀕したことがある。当然、ヴァトルダーも無関係者ではない。
　ヴァトルダーは指示された場所へ行き、馬を連れだすとその足（？）すぐにロマールへ向かった。……食事の用意など、むろんなしで。

　無実のラエン

　ロマール。本編で多少説明してあるので、ここでは省く。
　ヴァトルダーは途中幾度となく生死の境を彷徨ったが、どうにかここまでたどり着いた。
　ネットワーク・ロマール支部は以外とあっさりと見つかった。中へ入ろうとすると、逆に向こうからラエンがやってきた。
ヴァトルダー「！ラエーンッ！」

ラエンが振り向くと、そこには目を真っ赤にしたヴァトルダーの姿があった。
ラエン「よっ、ヴァトルダー。どうした、こんなところで。仕事か？」
ヴァトルダーはそれには応えず、ラエンを睨み付けた。
ラエン「な……なんだ？どうかしたのか？」
ヴァトルダー「ソローをかえせぇー」
ラエン「はぁ？」
ラエンは、そこでソローがいないことに気付いた。
ラエン「おい、ソローちゃんはどうしたんだ？」
ヴァトルダー「ちっ、しらばっくれやがって！お前がさらったのはわかってるんだぞ！」
な、なんと自己中心的な……。
ラエン「ま、待て！なんのことか、俺にはさっぱりわからん！」
身に覚えのないことを言われ、面食らうラエン。
ヴァトルダー「ええい、見苦しいぞ、ラエン！今なら、給料三ヵ月カットぐらいで勘弁してやる！」
お前にその権限は、ない。
ラエン「知らんと言ったら知らんっ！……だいたい、俺がさらって何になるんだ？」
ヴァトルダー「ぐ……そ、そりゃあお前、目の保養とかだな……」
ラエン「それはお前だ」
ヴァトルダーは凍った。
ラエン「はっきり言う。俺は、神に誓ってそんなことはしていない」
どの神に誓ったのかはともかくとして、とりあえずヴァトルダーはラエンの態度に幾分落ち着きを取り戻した。
ヴァトルダー「……それなら、ソローはいったいどこに？」
首を傾げて真剣に悩むヴァトルダー。こいつが悩むのは、それこそ年に一回、あるかないかだ。
ラエン「どうも話が見えんのだが……」
ヴァトルダーは、それまでのことを手短に話した。
ラエン「ふぅむ……そのエルフって、もしかしたら、コールヴァーンさんとこの息子さんじゃないかなぁ」
ヴァトルダー「コールヴァーン……？」
ヴァトルダーは初めて聞く名である。
ラエン「うん、うちのお得意様のガルファー卿が資金援助をしている人でな、いろいろと古代の研究をしているんだ。あそこの家の息子が、確かちょうどお前の言っていたようなやつだった。母親がハーフエルフなんだ、コールヴァーンさんとこは」
説明ありがとう、ラエン。
ヴァトルダー「だが、そいつがソローのことを知っているはずがないだろ？やっぱりおかしいぜ」
ラエン「ところが、だ。俺は、ガルファー卿のところへこの間行ったとき、ソローちゃんのことを話したんだ。そしたらえらく興味を示されてな。そこから情報が伝わっていったとすれば、話が合う」
ヴァトルダー「……よし、そのコールヴァーンのところへ案内しろ」

ラエン「ここだ」
ラエンは、一軒の家……というよりは、研究所といった感じのところの前で立ち止まった。
ラエン「しかしな、ヴァトルダー。俺から言いだしておいていうのもなんだが、もうちょっと証拠か何かを集めてからの方が……」
ヴァトルダー「却下」
そんな身も蓋もないことを……。
ラエン「……おい、誰か出てくるぞ」
ヴァトルダー「よし、隠れろ」
二人は、門の影に隠れた。それとほぼ同時に、扉が開いて、一人の若者が出てき。耳の感じからいって、エルフの血を引いているのは間違いない。おそらく彼が、問題の青年だろう。
「父さん、行ってきます」
「ああ、気をつけてな」
青年の声に、家の中から中年の声が応える。
ラエン「あの声は、コールヴァーンさんだな」
青年は扉を閉めると、外へ出ていった。
ヴァトルダー「よし、尾行するぞ」
ラエン「お、おう」
なぜ自分までこんなことをしているのか疑問に思いながらも、律儀に付き合うラエンだった。

二人は魔術師ギルドの中へ入っていった。入り口の受け付けの人が二人を見て、笑みを浮かべながら応対した。
受け付け「何かご用でしょうか？」
ヴァトルダー「ん、ご用だ」
受け付けの目が一瞬点になった。
ラエン「お前は喋らんでいい！……あ、失礼。先ほどここに、ハーフエルフの青年が入ってきたと思うのだが」
受け付けは少し困ったような顔をして言った。
受け付け「大変失礼ですが、そういった個人のプライバシーに関わることは、お答えできないことになっております」
ラエンは軽く溜息をつき、懐から手のひらに収まるほどの大きさの紙切れを取り出した。
ラエン「あんまりこういう手は使いたくないんだが……」
その紙切れを、受け付けの方に差し出した。
ラエン「俺は、こういう者なんだが」
受け付けはそれを見て、一瞬立ち眩み……いや、座り眩みを起こした。
「あなたの街のカドカーワ・ネットワーク　ロマール支部長　ラエン・バーム」
ラエン「教えて……貰えますな？」
受け付けははっと我に返り、こくこくと頷いた。……恐るべし、カドカーワ・ネットワーク！

「どうぞ。こちらの部屋です」
受け付けから、そういう係の人のところへ話が回り、そ

の人の案内によって、二人はある部屋へ通された。
「失礼します」
中から、先ほどの青年の声が返ってきた。
青年「何か？」
「は……どうしてもお会いしたいという方がいらっしゃいまして、お連れいたしました」
青年「はあ……」
青年としても、事態を把握しかねている様子だ。
青年「まあ、とりあえずお通しして下さい」
かくして、戦士二人は青年との対面と相成った。
青年「えっと……どこかでお会いしましたっけ……？」
二人の顔を見て、青年が首を傾げる。
ラエン「いや、一応君の父君とは面識があるんだが、君自身とは……。実は、こいつ……ヴァトルダーって名前なんだが……君のことを、娘の誘拐犯だって言い張るもんでね、それなら直接本人に聞いてみたらどうかってことで……」
青年「はあ……で、その、問題の娘さんの名前は……」
ラエン「ソロー。ソローフネートだ」
その名前を聞いて、青年はポンと手を叩いて頷いた。
青年「ああ、なるほど。その名前なら知っていますよ。父がカドカーワ・ネットワークの支部長さんと話しているのを聞いたことがあります……って、ああ、そうか！」
ここで青年ははたと気がついた。
青年「あなた、あの支部長さんですね。そうか、道理でどこかで見たことがあると思った」　青年が一人頷いて納得していると、ヴァトルダーが彼を怒鳴りつけた。
ヴァトルダー「すると、誘拐したのはやはり貴様か！」
ヴァトルダーは反論の余地も与えず、いきなり剣を抜いて突っかかった。
ヴァトルダー「さぁ……おとなしく吐け！そうすれば、この温厚かつ平和的な俺のこと、命まで奪おうなどとは言わん！」
お前のどこが温厚かつ平和的なんだ……？ついでに言うが、その台詞、どこかで聞いたような気がするぞ。
ラエン「ええい、落ちつけ、ヴァトルダー！」
そのヴァトルダーを、ラエンが後ろから羽交い締めにした。
ヴァトルダー「は、放してくれ、ラエン！武士の情けだぁ！」
必死にもがくヴァトルダー。
青年「あ、あの……」
ヴァトルダー「ぬおぉぉぉぉっ！」
青年「すいませんが……」
ヴァトルダー「うがががぁっ！」
びしっ！
青年はそばにあった杖を手に取ると、古代語魔法の詠唱を始めた。
ヴァトルダー「はーなーせー、ラーエーンー！」
青年「スリープ・クラウド」
ぼわっ！
ヴァトルダーは、寝た。

気がついたときには、ヴァトルダーの体は椅子にくくりつけられていた。
ヴァトルダー「……う……うぉっ！？どういうことだ、これはっ！？」
横でラエンが笑いながらヴァトルダーの方を見ている。
ラエン「なぁに、お前があんまり暴れるもんだから、ちょいとな」
青年「一応、だいたいの話は、こちらの方からうかがいました。どうも大変な誤解があるようですね」
ヴァトルダー「誤解……？」
ヴァトルダーは眉を潜めた。
青年「はい。まぁ、そのソローという子に多少の関心のあることは認めますが、僕は生まれてからまだ一度も、オランの方に行ったことがないのです。というより、このロマールからさえも出たことがないんですがね」
ヴァトルダーはラエンの方を見た。
ラエン「おそらく間違いない。コールヴァーンさんは、俺の知っているところじゃ、一番の過保護だからな」
ヴァトルダーは頭を抱え……たかったが、手が動かせないためにできなかった。
ヴァトルダー「それじゃあ、ソローはどこに……」
ラエン「さあな。だが、このティム・コールヴァーン君が連れ去ったわけじゃないってことは確かだな」
ラエンはヴァトルダーを見据えながら、
ラエン「理由は他にもある。お前、確かここには、馬で来たんだったよな。しかも、オランのネットワークの中でも一二を争う駿馬に乗って。だったらどう考えたって、お前の方が犯人より先にここへ着くんじゃないのか？……もっとも、犯人がここ、ロマールに向かっているという前提に基づいての話だが、な」
ヴァトルダーは思わず唸った。
ヴァトルダー「そうか、犯人がラエンじゃなかった時点で、ロマールに来た意味はなくなってたんだよな……」
ラエンはヴァトルダーの肩を叩き、諭すように言った。
ラエン「とりあえずオランに戻ることだ。ここにいても、何の解決にもならんからな」
ヴァトルダーは、素直にその言葉に従うことにした。
……それにしても、この青年……ティム・コールヴァーン君、意味もなく巻き込まれていい迷惑だなぁ。

エピローグ……真犯人（？）は意外な人物

再びオランに帰ってきたヴァトルダーは、ネットワークに馬を返した後、宿屋へ向かった。
ヴァトルダー「よぉ、おやじ……」
「あ、お帰んなさーい」
ヴァトルダーは一瞬耳を疑った。
ヴァトルダー「う……幻聴が……。いよいよ俺も長くないな……」
「ねぇ、どうしたの、パパ」
今度こそ間違いなく聞こえた。

ヴァトルダー「そ、ソローっ！」
ソロー「なぁに？」
　ヴァトルダーは思わず入り口にへたり込んだ。
ヴァトルダー「な、なぜに……」
　そのまま絶句する。
主人「やぁ、やっと戻ったようだね」
　手を拭きながら、奥から主人が姿を現した。
ヴァトルダー「……」
　ヴァトルダーは口をパクパクさせながら、ソローの方を指さし、主人の方を見ている。主人「あなたがいなくなってから一時間後ぐらいだったかなぁ。私の言っていたハーフエルフの人が来てね。ソローちゃんも一緒に」
ヴァトルダー「……？？？」
　ヴァトルダーはソローの方を見た。
ソロー「あのね、ローゼンさんのお兄さんが来てね、その人のところでお菓子を食べてたの。おじさんが心配するといけないっていうから、あたしだけこっそり裏口から出てったんだけど……」
　ヴァトルダーにも、ようやく事情が飲み込めてきた。
ヴァトルダー「つまりだ……レンディさんが来て、お菓子を食べにこいって誘いを受けて、それについていったと……？」
　ソローは力一杯頷いた。
ヴァトルダー「……うおぉぉぉぉおっ！！」
　そこへ運悪く（？）、ローゼンが入ってきた。
ローゼン「ヤッホー。お？ヴァトルダー、久しぶりだな。どうしてたんだ……っておい！」
　ヴァトルダーは、目の前に現れた怒りのはけ口を前に、にたぁっと笑った。
ローゼン「ぴぎょえぇーっ！！」
　それから数瞬後、まったく事態の把握できていないローゼンの、この世のものとも思われぬ絶叫が響きわたったのだった。哀れなりローゼン……。

▷

カット提供：0177-2 P.Nリリア

穴埋めカットほど助かるものはありません。
いつもありがとうございます。

★★★★★★

連載部に関する投稿規定（新）

連載部は基本的に、10pt 文字 26 桁 2columns でページを構成します。そのことを考えて、原稿を作成して下さい。

また、11pt 文字 24 桁 2columns,12pt 文字 22 桁 2column も可能ですが、誌面節約のため、出来る限り 26 桁でお願いします。

また、長過ぎるものはあまり歓迎できません。甚だしい場合（10 ページ以上）は、ディスク掲載になります。

改行する正しい位置が分からない場合は、文の途中でリターンを入れないで下さい。また、文の途中にリターンを入れない場合、一文の長さが 2000 文字を越えないようにして下さい。

◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
対談ＭＩＬＫ世紀　紀世ＫＬＩＭ談対
TAIDAN MILK SHAKE　EKAHS KLIM NADIAT
◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎

ＡＬＥＰＨ「やるやるといって延々と先伸ばししてきた
対談ミルクセーキ、いよいよ開幕です。
何人の方が参加してくれるのでしょうか？
お茶菓子はたっぷり用意してあります。
(笑)

それでは、あそこにあるドア（？）が開いて、誰か入ってくるのを待ちましょう。」

影１「だれもこなかったりして。」

影２「して。」

ＡＬＥＰＨ「ふ、不吉なことを言うんじゃない！！
ほら、誰か入ってきましたよ…」

加ト「こんにちは。

・・・以上だ。」

ＡＬＥＰＨ「以上だ…って、そんなあ（笑）

加トさんは９８ユーザーですよね？
私はＤＯ＋を２年半つかい、
いまはＶＸを使っています。

（ピンポーン）

おや、まただれかきましたね。」

店員「ちわー。酒屋でーす。
ビールお届けにまいりましたー。
ツケはＡＬＥＰＨさん宛でいいですね？。
」

無双華「というわけで（？）、
酒屋でバイトしている無双華です。
田舎ものですが、以後よろしく。」

ＡＬＥＰＨ「はいはい、よろしく。」

（ガラガラ／机の引き出しが開いた音）

影１「また誰か来たようですよ。」

影２「こんな所から入ってくるとは、まさか…」

ＴＡＫＡ「ちは！VERNETの隠れスタッフ（自称）の
TAKAでありんす。関係ないっすけど、
私も田舎もんです。
最近、ディスプレイを手に入れてゴキゲンっす。でも、金が無くなってツラいっす。
そんでもって、
よろしくネっと。（フリつき）」

ＡＬＥＰＨ「おおっ、私はてっきりドラえ○んさんだと。」

影２「だと。」

影１「ネタ振りしなくていいの？」

影２「ほんとに、雑談ＭＩＬＫ世紀だね。」

ＡＬＥＰＨ「痛い所を突いてくるなぁ…。
ドラ○もんといえば、加トさんはよく描いていますよね。
あのドラえ○んは加トさん自身を現したものなのですよね？」

Geese Howard「ザコはおとなしくしていろ。
ハハァン！」

加ト「じゃなくて。ぼくドラ○もんです、
ってそんなバカな（笑）。確かに自画像の代わりに使ってる場合が多々ですが、
いわばあれはダミーのダミアンです。
別に私がドラ○もんな訳ではありません。
どこで○ドアー！

・・・あまりにくだらねぇ。で、こういうネタで入ってくるのはちょっと以外ですが、
おっしゃるとおり私は 98 ユーザーです。
ふっ「ふぁ」ユーザーですよ。バカ高だった「ふぁ」です（苦笑）。しかし、ま、使ってて不自由してるのはいまんところハードディスクの容量ぐらいですから買い換えようとも思ってません。そんでも WINDOWS は使いたいのでもうちとメモリが欲しい。
そのうちグラフィックアクセラレーターでもつけるかも？
実は最近欲しいのは 98 用の TeX
だったりします。誰か持ってませんか？

とはいうものの、実は最近はゲームに使うことが

多いのですが・・・今頃、久しぶりに
「覇王伝」やってます。しかし改めてプレイすると、やっぱりあれは「ひどいゲーム」ですなぁ。
武将のグラフィックなんかすんげぇ手抜き。
あれはデザイナーがドラッグでもやってたか
経営側が「はようつくれ」とむやみに催促
したかの？　どれかでしょう（ほんまか？）。
駄作の中でも駄作に数え上げて十分なゲーム
です。みなさんもお試し下さい（笑）。」

ALEPH「ザコですって？（笑）
すると、まだ加卜さんはギー◯で私に
全勝出来ると思ってらっしゃると。
くすす。」

影１　「最近、レイ◯ングストームはキャンセル
で３回は堅いからねぇ。」

ALEPH「ふふふ、今度ジ◯ー、◯ム、◯ック、
◯ースで勝負しましょう。
そう簡単にはやられませんよ。

覇王伝ですか。まだやってないです。
信長はシリーズ自体に飽きてしまい
ました。コンピュータの戦略が
ちゃっちいですからね。レベルを上げると
鉄砲で防御を固める、
では、寂しいものがあると思いません？
どうも、戦略性のあるシミュレーション
ゲームで、「こいつは！」
ってのにお目にかかったことがありません
。
まあ、シュヴァルツシルトシリーズみたい
に、バリバリにシナリオ
で固めてしまったものは例外ですが。
戦術の方では、いい線をいっているゲーム
が結構ありますね。
銀英伝３の戦術モードのコンピュータも、
最初はかなり楽しめました。」

影１　「一人でしゃべってていいの？」

ALEPH「おおお、そうだった。無双華さんは、
最近ゲームはなにかやっていますか？」

無双華　「ちょっと前まではヴァンパイアやって
ました。が、乱入してきた少年
（７歳くらい）にボロ敗けしてから
自信なくしました（涙）
それ以来やってません...
家にも旧８Bit機しかないし。
いまは F・F Ｉ～III を うにうに
とやっています（嬉しいなぁ）

ああゲーム機（９８含む）ほしい...」

Aleph「ヴァンパイアですか。あれってストＩＩと
どう違うんだろうとか思ってしまったり
して。でも、やっぱり違うんだろうなぁ。
ゲーセンのゲームはやり込まないアレフ
です。
９８はゲームには最適ですね。
ワープロとしてもいいです。
でも、一番の強みは、ユーザーが多いこと
ですね。
パーソナルユースにおいては、９８は
もっとも便利だと言えますね。
（ほめてんだかけなしてんだか。）

次はTAKAさんに聞いてみましょう。
TAKAさんは、最近Ｘ１のゲームを
タケルで買ったと言ってません
でしたか？」

TAKA　「ここで、俺に振ってくるか。確かにTAKERU
でX1のゲームを買いましたよ。ゲーム名は
''アルガーナ''です。女の子（？）が主人
公のアクションRPGです。なかなか軽快で
面白いと思います。今はあんまりやって
ないけど。
（こんな感じでいいかな。／一人言）
今、TAKERUじゃこれしか売ってないんだよ
ね。悲しい…
でも、つい最近、うっかりキーボードの
角度を変えるやつを壊してしまって泣いて
ます。おまけに、F4キーが戻らなくなって
しまった…（T_T）

加卜さん、IIJのAnonymousFTPに98版
のTeXがありますよ。
正確には、MS-DOS用ですが。98でも動く
ようです。詳しいことはメールででも
どうぞ。これって、分かる人にしか分かん
ないんだろうなぁ。

98でPC-UNIXやりたいよー。
（また、分かる人にしか分かんないことを
書いてしまった。まあ、いいや。
ネタ振りなしね。
／後の人のことを全く考えてない奴）」

ＡＬＥＰＨ「F4が入りっぱなしですか！？それはいたいかも…。
アルガーナ、私もお金が”あるがなー（｜）”の時に、買うかも知れません。

それでは、このあたりで雑談は中断（｜）して、何かテーマを出して、議論したいですね。でも、反論がないと議論にならないので、できれば、反論・反問をだしてください。」

影２　「（｜）はなにを意味しているのかな。」

影１　「きっとしゃれを言っているつもりなんだね。」

ＡＬＥＰＨ「でやっ！」

影　「むぎゅ。」

ＡＬＥＰＨ「では、とりあえず私がお題を出しましょう。

”サークルの寿命と資源について”。

サークルにも、やはり寿命というものがあるでしょう。
ここでは、サークルの寿命というものが存在する、という前提のもとに話します。

まず、サークルが”生きている”ことと、”死んでいる”ことについて定義します。
（話しをコンピュータ系の「同人雑誌」（ディスク or 紙）を発行するサークルに限定します。）
このような形態のサークルにとって、興味深い記事を作成できる力は”資源”だ、といえます。

そこで、サークルが”生きている”というのは、そのサークルが読者にとって興味深い記事（＝資源）を提供することが可能な状態、と定義します。
そして、サークルが”死んでいる”というのは、それを提供出来ない状態をさすことにします。

ここで、Ａさんが月刊の同人雑誌を発行するサークルを設立しようとしているとしましょう。その時のＡさんの資源を生産する技術力を２、資源のストックを１５とします。
技術力を２持っているＡさんは、１年間に資源を２、”生産”します。
また、Ａさんの同人雑誌を一回発行するために必要な資源を１とします。
すると、単純に計算すると、１年後には、消費した資源は１２、生産した資源は２、差引５の資源が残っています。よって、このサークルの寿命は１年５カ月というわけです。

もちろん、Ａさんが「ああ、そうですか」と引き下がるわけはないので、
このサークルの寿命を引き延ばす方法を考えてみよう、というわけです。
この結果、もし画期的な手段が発見できれば、それは多くのサークルにとって大変有益なことで、かつ、読者にとっても、提供を受ける資源が増えて喜ばしいことでしょう。

ここで言う「画期的な手段」によってもたらされる資源は、無限、
あるいはそれに近いものとします。

さて、ＴＡＫＡさん。
とりあえず、一時的なものも含めて、このサークルの寿命を引き延ばすにはどのような方法があると思いますか？

もちろん、前提に大きな間違いがある場合は、指摘して下さい。」

ＴＡＫＡ　「おっと！最初にオレですか。そうですねぇ…生産力がずっと一定という訳にはいかないと思います。つまり、進歩がないのはダメということです．発行者は常に勉強して生産力をあげなければいけませんね。でも、それが難しいのか。私みたいな他力本願なヤツだと、読者のみなさんにお願いする、でしょうか。発行者の情報だけじゃなく、読者の方の情報を加えると、内容は多彩になるんじゃないかな。でも、これはどこでもやってるか。ただ、
ROM(Read Only Member の略ね)
が多い場合、アウトですね。
うーん、難しいなぁ。みなさんは、どうお考えになりますか？
（それが他力本願なんだってば。）」

ＡＬＥＰＨ「私は、本人の努力でも、ある程度（はっき

りしないけど、）まで生産力は向上できると思いますが、やはりいくつもの壁が存在して、その後生産力は頭打ち、あるいは低下するような気がします。
読者の方の情報を加える。これは（1）としておきましょう。
あとで、（1）について詳しくしていきましょう。

さて、無双華さん、あなたはどんな方法を提案しますか？」

無双華　「う〜ん。どこかのサークルに吸収してもらう　という最終（？）手段もありますが....
やっぱり自分達で解決したいですね。
個人の持つ情報資源には、たしかに限界があります。ならば、数人の情報を持ち寄れば、かなりの量になるのではないでしょうか？
（いまは、情報源は発行者のみとしています）
あと、月ごとに発行者を変えていけば結構長持ちするのでは？
結局、発行者一人（Aさん）だけでは無理だ　というのがわたしの意見です。

もし、このサークルはただの情報提供のみならば、潰れても仕方ないと思います。
ＡＬＥＰＨさんが過去に定義したように、サークルは”同じ趣味をもつ人が集まって、みんなで楽しむ”場ではなければならない　と考えています（ある一部の人は思いっきり苦労しますが）
（もしかして、勘違いしてるかも）」

ＡＬＥＰＨ「吸収ですか。それは、私はとてもいい案だと思いますよ。”小さい”サークルを”資源が少ない”サークルと定義するなら、集まれば、”資源の多い”大きなサークルになれる、ということですからね。
これは（2）としておきましょう。あとで、問題点などを論議しましょう。

また、発行者を毎回かえるというのは、私が考えた最高の方法に一致します。
（内心、ああもう出てしまったとか思っている）
これは、実際、無限に近い資源を生み出せる方法ではないでしょうか？
これは（3）としておきます。実際は理想論になってしまわないか？などを考えてみます。

情報を持ち寄る。これは、スタッフ制をとる、ということですね。
この方法は確かに大きな効果があると思いますが、スタッフの数に限界がある以上、この方法によって拡張した資源は、せいぜい元の資源の定数倍にとどまるのではないか？と、私は思います。
スタッフの数を限りなく増やしていけないのか？という疑問があると思いますが、スタッフがどんどん増えていくと、それは、どんどんその会全体に近づいていく＝”スタッフがいない”ということと、たいしてかわりません。特別に関係を密にしてこそ、スタッフの意味が出てくるものです。
そして、この方法によって拡張されたサークルは、拡張されないサークルのある定数倍長くもち、そしてその後、さあどうしますか？となるわけです。
この問題を（4）としておきます。スタッフ制の長所短所について、考えてみましょう。

さて、次は下村さんに聞いてみましょう。
サークル運営者として、なにかいい考えをお持ちかも知れません。」

下村　貴之「気力と根性！！！　って、駄目かな？
まあ、いってしまえば内容によりけりでしょうね。
そのサークルのレベルも、読者層によりますが、やっぱり読んでいて
面白いものは、離れていきづらい。
あとは、その人がどれだけやる気をもって運営していくか。
しかしながら、それが経済的な理由で運営できなくなることもあると思うのです。そのときは、無双華さんのいわれるとおり、吸収してもらうのも手でしょう。しかし、（2）でいう、問題点も生じてきます。
それは、吸収合併することにより、1つのサークル。つまり、1つの個性が消えてしまうことになります。
たとえ、吸収されたサークルのなかで活動していたとしても、どうしても本来の力は発揮できず、逆にその吸収されたサークルのユーザーがそれについてゆけず、離れていく可能性も無きにしもあらずです。

吸収合併も手かもしれませんが、ユーザーのことを考えてあげるのも必要ですね。
私自身、１０人弱の読者を持つ、超小規模サークルを作っているので、この問題は、人事ではなく思えます。いい加減な性格が災いしてか、最近、読者離れがおきはじめています。これは私自身の問題から起きる現象なので、私がしっかりすれば、
ある程度防げるとは思うのですが……」

ＡＬＥＰＨ「”吸収”は言葉が悪かったかもしれませんね。私が”いい案”といったのは、同規模のサークルどうしが対等の条件で合併して新サークルを作る場合です。 規模が大きく異なるなら、下村さんの言われる通りのことが起こるに違いありませんね。

さて、”どれだけやる気を持って運営するか”ですが、やはりこの場合、”やる気はあるが、資源がない！”という場合に、どうすれば良いかを考えたい所です。”やる気”が無ければ、やめればいいのですから。

さて次は、同じくサークル運営者でいらっしゃる加トさんに聞いてみましょう。
加トさんには何かいい案がありますか？」

加ト 「ちなみに，私は「サークル運営者」では，ないです．厳密には．というのも
私は一人で活動している訳ですから．
「なぜひとりか？」というと，まぁ趣味が似たような人間が近くにいない．
あと，私の活動には別に協力者はいらないですし．私がひいこら描くだけですから．」

その上で，改めて発言いたします．

加ト 「最初に感じたのはあれふ氏の，「年に資源生産が「２」で，一回の会誌発行に必要な労力が「１」で，・・・」に対する疑問．
資源を食いつぶすだけに近い状態で会誌を多数発行してゆくのはすでに運営形態として危険な状態ではないでしょうか？
それが分かっているなら，私ならはじめからその運営方式には手を出さないです
失敗の公算が大きすぎます．

「何を目的で始めたのか」

これに戻ってみなければならないのでは？
もちろんいくつかの目的があるはずなのですが． 各サークルさんにはまずそれを問うてみたい．私は，自分の活動は，

「人に自分の作品を見て，評価してもらいたいため」
にあります．

何にしても，中軸がしっかりしていないサークルはそれこそ朽ちてしまうでしょう．
まずは主催者が信念を持つことです．各コーナーを安定化させる努力をして，その担当のライターとは密接に連絡をとり，企画について（面白いか・役に立つかの） 検討を欠かしてはいけません．

「人に見せるのだ」ということ．会員に会誌を発行する形態だと読者もいわば「内輪」なのですが，それに甘えるような会誌ではダメです．
また，会誌ならばできる限り会員全体に理解しやすい内容を載せるべきです．
会員一人一人にとって，面白いかどうか、結局はそれにつきます．より広く「面白い」方が，会員がついてくる訳です（それがＲＯＭであってもです）．で，集まるところに人材も集まってくるものですよ．会に力がなくては力量がある会員も手を出そうとは思わないのではないですか？」

加ト 「「資源」を増やす云々・・・については，議論しても始まらんでしょう．
有能かつやる気のあるスタッフを二，三人増やす．これだけでもだいぶ変わってくるはずです．それが難しいのだということになるのでしょうが，
これはもう，ライターに報酬をだすとかいろいろ工夫せないけません．
報酬というても，主軸のメンバーからは原稿と引き替えに会誌を無料で提供する，とか．企画を作って連載に入ったメンバーにはただにする，とか．
それもあかんというのなら，もうひとりでやるしかないのでは？ 虫が良すぎますよ．見返りを与えずにいい原稿だけ求め続けるのは．

「会員と主催者はそんな間柄ではない」
と思うかもしれないけれど，
ほんとにそうなら 比較的問題なく会は
運営できるんじゃないかなぁ，と思う．
」

ＡＬＥＰＨ「現時点で、ある程度有名で、ある程度長く
続いているサークルさんを見るに、たしか
に、
その運営者は、スーパーマン的要素をもった方ばかりです。
しかし、たとえ現実にそうであったとしても、”弱者は死ね”で良いのですか？
また、”弱者になるなら、生まれるな”で良いのですか？

サークルだって、人間と同じです。さっきの”やる気”は、人間でいうと、”生存欲””向上心”にあたると思いませんか？
”やる気”、つまり”生存欲”がなければ、自殺すればいいのです。
しかし、”やる気”があるのに、資源問題で存続が困難になって、サークルがいわば”淘汰”されることがあります。そんなサークルも、生きる権利を持っていてもいいと思いませんか？
もちろん、ただ権利を主張してもはじまりません。そこで、この場を借りて、現実に”淘汰”を回避する方法を考えているわけです。
私は、この分野のサークルは、かなり競合しても平気だと考えています。
したがって、この分野における”淘汰”は、回避可能だと思うのですが。
（証明せよ、と言われると困る。）

人間の世界では、弱者を生かすためにその他の者が負担を強いられることもあるでしょう。しかし、サークルの場合はそうではありません。
もともと、外から手をさしのべてくれる者はいません。しかし、弱者は自分の力で生き残れるはずです。そうでないなら、この議論はなんの意味もありません。
私は、幾つかの効果的な解決策があることを信じます。

ただし、私の言っていることは、会が一種の共同体になっていなくては、なりたちません。一般雑誌と同人雑誌の違いはここにあると思います。

”有能かつやる気のあるスタッフを…”は、（４）と同じですね。

”見返りを与えずに…”は、つまり、ある程度一般雑誌化すべきだ、ということでしょうか。いまいち真意をつかみかねますが、これは（５）としておきましょう。

さきほどの私の”サークルだって、人間と同じ云々”をいうには、多分、”サークルの意志”というものの存在を定義、あるいは証明しなくてはいけないと思いますが、これは問題（Ａ）として残しておきましょう。

さて、次は相田さんです。なにか効果的だと思われる案はありますか？」

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

さて、議論が開始されました。自分の消費資源を自分の生産で補えない人は、サークルを作ることをあきらめるべきだ、ということになってしまうのでしょうか。
また、弱小サークルのサークル活動をもりあげるために、運営者は、また、参加者はなにをすべきなのでしょうか。
これから、一緒に考えていきましょう。

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

対談ＭＩＬＫ世紀

＜参加者＞

Ａｌｅｐｈ (VERNET)
a8193048@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

Message: ３回に１回は私に返して下さい。
編集して各サークルに送ります。

ＴＡＫＡ (VERNET)
a00255@cc.hc.keio.ac.jp
m02001@educ.cc.keio.ac.jp

Message: みなさん，よろしくね．
関係ないけど，ジャイアンツ
リーグ優勝おめでたう！ 次は，

日本シリーズだ！
（愛知出身のジャイアンツ・ファン）

加ト (Elfish Company)
hisao@ouhus.osaka-u.ac.jp

Message: ま、一応 VERNET にも加入してる
訳ですが、とりあえず自分の個人
サークル名を記入しときます。
（某大学のサークルはやめました）
よろしゅうに。

無双華（M．K soft）
e12030@st.pu-toyama.ac.jp

Message: ただの田舎の素人です。
お暇でしたら、振ってみてください。

相田 剛志 (VERNET)
herohero@t.soka.ac.jp

Message: うーん、対談ったって何を書けば
よいのでござろう。しかし、vi で
漢字はちと無理があるな。
やっぱ、サークルって、結構
開かれたもんであるべきだと
思いますよ、はい。こんなもんすか？

下村 貴之（Ａｃｔｉｖｅ）
t8193058@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

Message: 全くの初心者ですが、
宜しくお願い致します。
今年の日本シリーズは、
巨人の優勝だあう！
ＴＡＫＡさん、頑張って
応援しましょうね！

<対談ＭＩＬＫ世紀>

参加お申し込みは…
以下のインターネットのメールアドレスまで。

a8193048@stud.sccs.chukyo-u.ac.jp

また、御意見・御感想などは、ＶＥＲＮＥＴ東海まで、
お願いします。

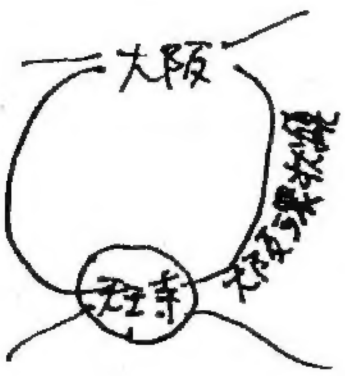
〒 470-03
愛知県豊田市貝津町柚木 133-1 ユノキ B2203
坂田 充啓 「ＶＥＲＮＥＴ」

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆

次回をお楽しみに！ 94/10/25

VERNET
イベントのお知らせ (関連→P.4)

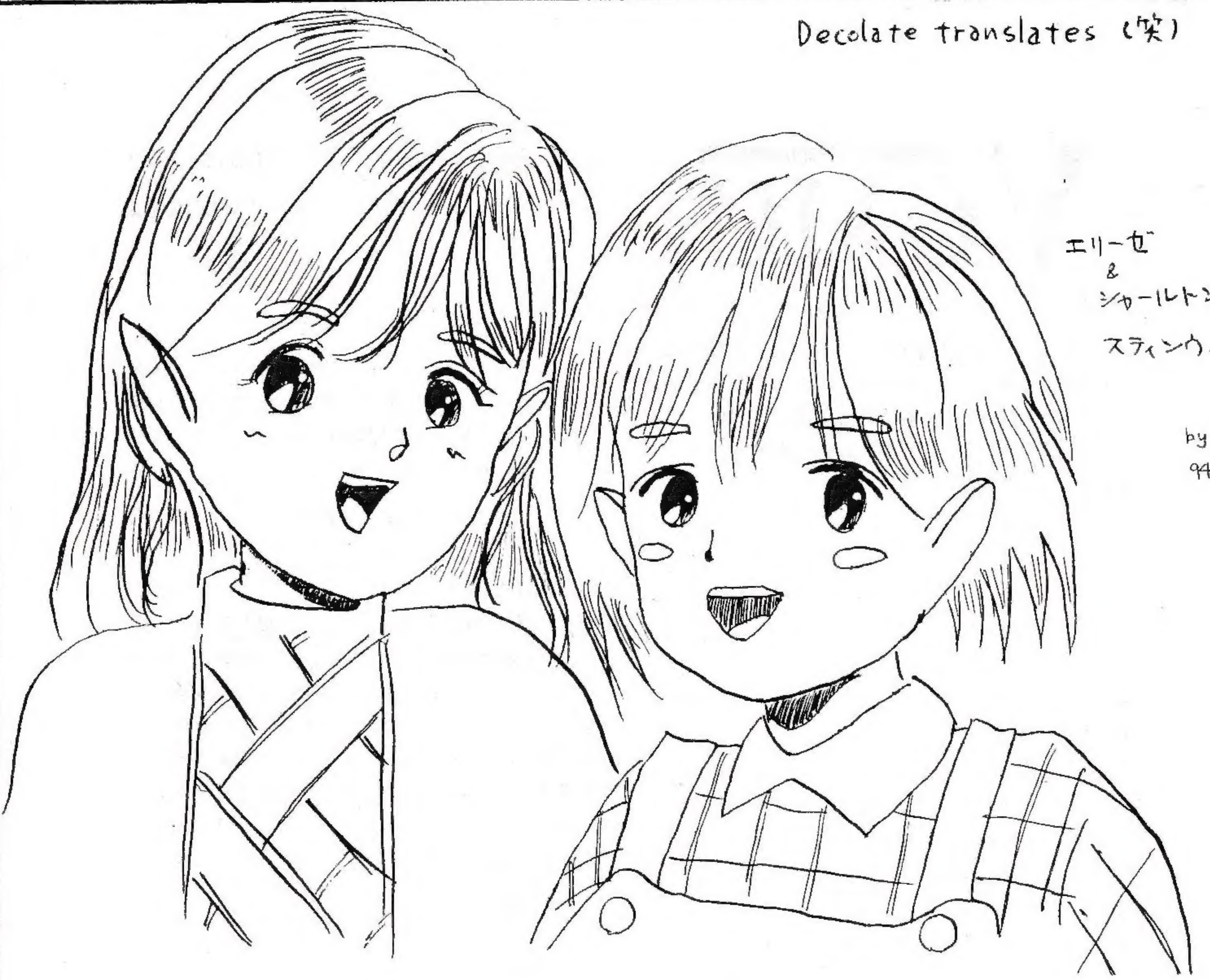
集合日時 11月3日 PM 1130
JR天王寺駅東口



電車代700円程。
食事代1000円程は
もって来て下さい。
ビールを飲みたい人は
別途。

10/30～11/2 の PM6:30～
PM10:30まで、電話OKです。
詳しくは電話で。
06(702)4386 まで。
「アレフさんいますか？」でOKです。
内輪だけになるかも…(笑)

fvwm @ V#12



R.Oのバカヤロー！プリンタ独占すんじゃねえ！

・・・ 嵐の編集部・怒濤の編集後記 ・・・

Aleph「ああ、phoneのコールが鳴っている、重いぞSK3、早くコンパイルしろ！」
14個のウィンドウで重くしているのは自分だと知りながらも、さらにぼやく。
Aleph「うー、phoneに応答しなくては…おっ、コンパイルが終った。…誰だ、
プリンタに8つもジョブを溜めてるヤツは！ R.O、おまえだ！」
しかし、印刷が終わる気配は全くない。1時間…2時間…
Aleph「はうっ！レイアースを見逃した！くそー、R.O、おぼえてろ！」
こうして、VERN #12の発行は1日遅れてしまったのである！
影「編集を全部UNIXに持ち込む方が悪いんじゃないの？」
Aleph「はっ!!」
完。

ウィンドウマネージャはfvwmだね！

by Aleph 94/10/25

VCMC

[Vernet Central Mail-order Center]

もう，10月も半ば過ぎたというのに，結構な陽気です(暑いくらい)．これくらいのが過ごしやすいかな？でも，ホントに今年は異常気象だと思います．

では，毎度のごとくアイテムの紹介です．

◎ VERNET 会報

vb-7	#7	400円
vb-8	#8	400円
vb-9a	#9a	300円
vb-9b	#9b	300円
vb-9.5	#9.5	100円
vb-10	#10	300円
vb-11	#11	400円
vd-1	DiskVERN#2(vol.1)MSX版	200円
vd-2	DiskVERN#4(vol.2)MSX版	200円
vd-3	DiskVERN#6(vol.3)MSX版	200円
vd-4	DiskVERN#10(vol.4)DOS版	200円

◎ディスクサービス

d-1 MSX版S−OS"SWORD" フルセット 3.5"2DD+90円切手

全機種共通システムのMSX版．

d-2 MSXPCMセット 3.5"2DD+90円切手

あなたのMSXがしゃべる！X1PCMとデータ完全互換

d-3 Ve ver.2.0 3.5"2DD+90円切手

汎用RPG制作ルーチン群．(未完)

d-4 数研Quest sp+ 3.5"2DD+90円切手

あのAe 1.2tがパワーアップ！MSX_2でも遊べます．

◎その他

o-1 S−OS"SWORD" 資料集

過去のOh!X，Oh!MZの"THE SENTINEL"の記事．まずは，80円切手同封のうえ下記宛先までお送り下さい．折り返し，案内をお送りします．

o-2 ハンターの為の資料集 200円

申し込み方法は，IDナンバー，希望アイテム名，住所，氏名を明記したものを，定額小為替またはディスク+返信用切手とともに，下記宛先までお送り下さい．申し込み確認後，できるだけ2週間以内にお届けできるようにします．また，前記価格には送料やディスク代が含まれています．(掲載以外の会報も取り扱っています．御希望の方は下記までお問い合わせを．)

これが出ることは，日本シリーズかな？ジャイアンツよ，西武を倒して日本一だ！

223 横浜市港北区日吉3−5−7

ブコーハイツ 303

川 手 隆 義 方

「VERNET東京 VCMC」係

Written by TAKA Oct 1994

VCMC 通販申込書

○御希望アイテム

ID# アイテム名 価格

計 ＿＿＿＿ 円

○ご住所 ＿＿＿＿ − ＿＿＿＿

○お名前 (フリガナ) ○会員番号 No.-